ドラクエ・FF満載合併号

ファミコン®&スーパーファミコン®ゲームマガジン
1992年9月11日発行(毎月第2第4金曜日発行)
第7巻第16号通巻143号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

# マルカツ 勝スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

付録 これが最後の大攻略総集編
## ストリートファイターII
国技館パスポート特別発行

夏の本命ソフト急浮上
スーパーマリオカート
8・27 緊急発売

夏の優ゲーム大攻略特集
スーパー桃太郎電鉄II
キャプテン翼III
サンドラの大冒険
パロディウスだ!

©1992 TONG KING SHOW

絶対負けない
ファミコン総合誌
9月11日号
vol.16
付録付き
特別定価
490円

## ドラゴンクエストV
9月27日発売決定
発売日決定!! 気力充実の大特集

2大超レポート

## ファイナルファンタジーV
MAP&ATB、興奮のゲーム全貌が続々明らかに!!

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
悪にはめっぽう強いが、女の子には、
ちょっぴりシャイなのが玉にキズ。でも、
ひとたびヒロインの悲鳴が聞こえれば、
地球の果てまでも飛んでゆく。
正
TAITO
SONIC
スーパーファミコン用ROMカセット
9月25日発売予定
価格8,500円(税別)
CAPTAIN SAVER
地球侵略を狙うエイリイアンが、社長を務めるデルタ社の陰謀を発くため、西暦2200年のクリスマスイヴ、シークレットポリス"ソバ"に緊急指令がついにおりた。
ファミコン用 ROMカセット
9月29日発売予定 価格5,900円(税別)
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000
高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP.1992

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
正義とは、愛する人のために
命を賭けて闘うことだ。
義
BLASTMAN™
©1992 HANNA-BARBERA Productions. Inc.
©Licensed by NIPPON COLUMBIA CO.,LTD.
Hanna-Barbera
HOME VIDEO
THE FLINTSTONES
アメリカの国民的、人気コミック"フリントストーン"がついにファミコンになった。おなじみドジのフレッドが繰り広げるハラハラドキドキのお笑いアクションゲームだよ。
ファミコン用 ROMカセット
好評発売中 価格6,800円(税別)
※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

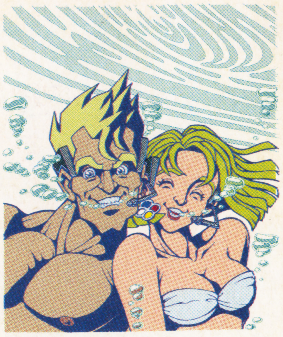
ファミコン®&スーパーファミコン®ゲームマガジン

# マルカツ 勝 スーパーファミコン

## CONTENTS

［第16号］もくじ
（1992年9月11日発行）

表紙イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）
表紙デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／清水 治（大日本印刷）



## 巻頭!! 2大超レポート

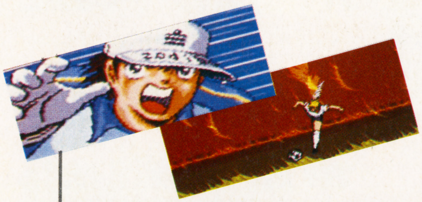
発売前に今までの情報を総まとめ! 題して「Vのすべて」なのだ!!

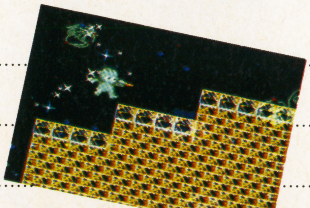
出るたびに進化する『FF』シリーズ。第5作目はRPG初の16メガでパワー爆発!

●総集編! 予習の復習ガイド
ドラゴンクエストV …… 24
9月27日発売決定! 今まで公開された情報を完ペキチェック! エニックスへの緊急質問付きだよ!!

●緊急レポート! 16メガの秘密をさぐる!!
ファイナルファンタジーV …… 32
初公開のワールドマップをはじめ、パーティキャラ紹介、進化したアクティブタイムバトルの秘密など、知って得する情報満載!

〈夏休み特集〉
夏のメインゲームを徹底的に大攻略 …… 40





キャプテン翼III …… 41
サンドラの大冒険 …… 46
パロディウスだ! …… 50
スーパー桃太郎電鉄II …… 54

●夏の本命ソフト急浮上●
スーパーマリオカート …… 144

マリオシリーズ最新作は、なんとRCG。ハマること絶対保証の心配御無用のデキ。心配なのはみんなの夏休みの宿題だけ!

勝グランプリ〈第3弾〉
亜久里編 …… 108
エントリー受け付け開始!!

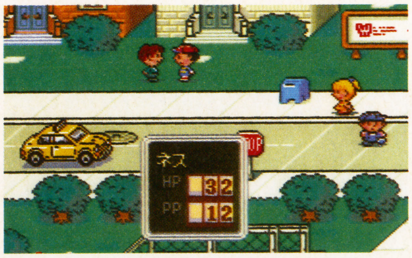
夏休み特別付録

# ストリートファイターII 大攻略総集編『最強への道』

## NEW GAME エクスプレス

拡大版 全18本


MOTHER 2……142
スーパーマリオカート……144
アクスレイ……148
ソニックブラストマン……149
スカイミッション……150
スーパー麻雀大会／他……151
対決!! ブラスナンバーズ……152
レナス……153
リターン・オブ・双截龍……154
芹沢信雄のバーディートライ／他……155
白熱プロ野球ガンバリーグ'93／他……156
奇々怪界／他……157
発車時刻表……158



新作ソフト体温計……16
THE HIT CHART……20
HEAD LINE NEWS……6
ピックアップレビュー……19

ウラワザ ハイパーマーケット……110
ごきげん スーパーファミコン……91
MAC……131
爆烈ランドぼん……125
メガプラス……122


## 勝 COMICS STAGE


●超時空RPGストーリー
魍魎戦記マダラ3 MADARA赤 LASA……59
●バーコードRPGオデッセイ
グラディアス＝サーガイア……75


## 勝 ORIGINAL WORLD


●読者参加RPG
ダブルムーン伝説……96
〈エピソードIII〉

Winner's Circle FANTASTICA……115
FF Dream……116
ドラクエワンダーランド……117
ニューマダラプロジェクト……118
三國志倶楽部……119
DMネットワーク……120

THE ISLAND OF DREAMS……140
プレゼント……58
次号予告……161


## 《GAME INDEX》

※アイウエオ順


アクスレイ……148
ガンフォース……151
奇々怪界……157
キャプテン翼III……41
クライング(MD)……123
サイドポケット(MD)……122
サンドラの大冒険……46
ザ キング オブ ラリー……156
G-LOC(MD)……123
スカイミッション……150
スーパー麻雀大会……151
スーパーマリオカート……144
スーパーマリオ USA(FC)……156
スーパー桃太郎電鉄II……54
芹沢信雄のバーディートライ……155
ソニックブラストマン……149
対決!! ブラスナンバーズ……152
ドラゴンクエストV……24
ドリームマスター(FC)……157
2020年 スーパーベースボール……157
忍者外伝(MD)……123
白熱プロ野球ガンバリーグ'93……156
バトルブレイズ……19
パロディウスだ!……50
ファイナルファンタジーV……32
MOTHER 2……142
マジンサーガ(MD)……123
リターン・オブ・双截龍……154
レナス……153
ロイヤル コンクエスト……155


※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

### 本誌中の記号の見方

| | |
|---|---|
| ACT | アクション |
| AVG | アドベンチャー |
| PZG | パズル |
| A・PZG | アクション・パズル |
| RCG | レース |
| RPG | ロールプレイング |
| A・RPG | アクション・ロールプレイング |
| S・RPG | シミュレーション・ロールプレイング |
| SLG | シミュレーション |
| R・SLG | リアルタイム・シミュレーション |
| STG | シューティング |
| SPG | スポーツ |
| ETC | その他 |
| B | バッテリーバックアップ |
| P | パスワード |

# HEAD LINE NEWS

初心会&ストII情報で増ページ!!

## ヘッドラインニュースVol.27

8・27、東京国際見本市会場で開催

# ファミコンスペースワールド'92

# アノ大作が見て遊べる!

全メーカーに完全チェック済!!

スーパーファミコン

## ビッグRPGがそろって登場 2つの『V』に注目

任天堂と親しい問屋さんのグループ、初心会が主催する「ファミコンスペースワールド'92」。この展示会には毎年、SFC、FC、GBの超新作がズラリ出展。業界も注目の展示会だ。その出展ソフトのリストが、展示会前に公開された。リストは7月14日のものだが、(勝)が全メーカーに確認して修正したデータなので、これはほぼ確実な情報だぞ！

右リストを見てほしい。2つの『V』が、堂々名を連ねた。『ドラクエV』と『FFV』が、出展リストにラインナップしているのだ。どちらも会場で実際にプレイできる。これは見逃せないイベントになりそうだ。

| メーカー名 | ゲーム名 | ジャンル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| I・G・S | お茶の間伝説 | ETC | 10月予定 | ¥8,700 |
| | 麻雀飛翔伝　哭きの竜 | ETC | 11月予定 | ¥9,700 |
| | エイリアン VS プレデター | ACT | 12月予定 | ¥9,700 |
| | 鉄道王　レールロードタイクーン | SLG | 93年1月予定 | ¥12,800 |
| | 八玉の勇士伝説　BURAI | RPG | 93年1月予定 | ¥9,700 |
| アイマックス | デュアルオーブ | RPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| | デスブレイド | ACT | 発売日未定 | 価格未定 |
| アイレム | メジャータイトル | SPG | 10月予定 | ¥8,800 |
| アクレイムジャパン | スーパーフルメタル | SLG | 11月下旬 | ¥8,800 |
| | クリスティーズファンハウス | ACT | 12月予定 | ¥8,000 |
| アスキー | 大戦略エキスパート | SLG | 9月予定 | ¥9,800(予) |
| | ☆ウィザードリィV | RPG | 発売日未定 | ¥9,800(予) |
| アスミック | ☆レナス　古代機械の記憶 | RPG | 11月予定 | ¥9,600 |
| | スーパーエアダイバー | SLG | 発売日未定 | 価格未定 |
| | 鋼鉄の騎士 | SLG | 発売日未定 | 価格未定 |
| アトラス | ☆真・女神転生 | RPG | 10月予定 | ¥9,800 |
| アルトロン | キネシス | PZG | 93年1月予定 | ¥8,800(予) |
| | レッドオクトーバーを追え！ | STG | 93年1月予定 | ¥8,800(予) |
| | スーパースラップショット | SPG | 93年2月予定 | ¥8,800(予) |
| イマジニア | ☆ポピュラス2 | R・SLG | 12月予定 | 価格未定 |
| | SIM　ANT | R・SLG | 93年1月予定 | 価格未定 |
| | パワーモンガー | R・SLG | 発売日未定 | 価格未定 |
| ウルフ・チーム | デバステイター | ACT | 12月予定 | 価格未定 |
| エニックス | ☆ドラゴンクエストV　天空の花嫁 | RPG | 9月27日 | ¥9,600 |
| | エルナード | RPG | 12月予定 | ¥9,600(予) |
| | 46億年物語　はるかなるエデンへ | ACT | 93年1月予定 | ¥9,600(予) |
| EPICソニーレコード | ☆白熱プロ野球ガンバリーグ93 | SPG | 12月予定 | 価格未定 |
| エポック社 | ロードモナーク | R・SLG | 10月予定 | ¥8,800 |
| | ☆ドラえもん　のび太と妖精の国 | ACT | 93年2月予定 | ¥8,800 |
| エンジェル | SD機動戦士ガンダム　V作戦始動 | ACT | 9月12日 | ¥7,800(予) |
| KANEKO | パワーアスリート | ACT | 11月下旬 | ¥8,500(予) |
| カプコン | ☆ミッキーマウス | ACT | 11月予定 | ¥8,500(予) |
| | カプコンズNFLフットボール | SPG | 12月予定 | ¥8,500 |
| | ☆ファイナルファイトII(仮) | ACT | 93年1月予定 | ¥8,500(予) |
| | BREATH OF FIRE　竜の戦士 | RPG | 93年1月予定 | ¥9,800 |
| カルチャーブレーン | ウルトラベースボール　実名版 | SPG | 8月28日 | ¥8,800 |
| クエスト | ☆オウガバトル | SLG | 10月予定 | ¥9,600 |
| ケイ・アミューズメント | ミステリーサークル | A・PZG | 9月下旬 | ¥8,300 |
| | あしたのジョー | SPG | 12月予定 | ¥8,900 |
| | 2020年スーパーベースボール | SPG | 11月予定 | ¥8,900 |
| ケムコ | ビデオキッズ(仮) | STG | 93年春予定 | 価格未定 |
| | トップレーサー2 | RCG | 12月予定 | 価格未定 |
| | プレヒストリック(仮) | ACT | 93年春予定 | 価格未定 |
| 光栄 | 提督の決断 | SLG | 9月30日(予) | ¥14,800 |
| | スーパー麻雀大会 | ETC | 9月12日 | ¥9,800 |
| | スーパーロイヤルブラッド | SLG | 10月予定 | ¥9,800(予) |
| | ☆三國志III | SLG | 11月予定 | ¥14,800 |
| ココナッツジャパン | アクションパチ夫くん | ACT | 12月予定 | ¥9,500 |
| | SWIV | STG | 11月予定 | ¥9,500 |
| | パチ夫くんSPECIAL | ETC | 93年1月予定 | ¥9,800 |
| コナミ | ☆アクスレイ | STG | 9月11日予定 | ¥8,800 |
| | BATMAN RETURNS | ACT | 12月予定 | ¥8,800(予) |
| | タイニートゥーンアドベンチャーズ | ACT | 93年1月予定 | ¥8,000(予) |
| | NFLフットボール | SPG | 93年2月予定 | ¥8,800(予) |
| コブラチーム | ☆ジョジョの奇妙な冒険 | RPG | 12月予定 | ¥9,500 |
| サイクロン | TRIFF　大西部アニマルの秘密 | SLG | 12月予定 | 価格未定 |
| サミー | バルバロッサ | SLG | 11月下旬 | ¥9,700 |
| | 将魔 | ACT | 93年3月予定 | 価格未定 |
| サン電子 | 弁慶外伝　沙の章 | RPG | 12月予定 | 価格未定 |
| | ルーニートゥーンズ | ACT | 12月予定 | 価格未定 |
| | サーク | A・RPG | 93年1月予定 | 価格未定 |
| | アルバートオデッセイ | S・RPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| ジャレコ | ロイヤル　コンクエスト | SLG | 11月27日 | 価格未定 |
| | ラッシング・ビート乱　複製都市 | ACT | 12月末予定 | 価格未定 |

※表中、ゲームタイトルにある「☆」は、今後の注目ソフトです。なお、この展示会には指定の招待券がなければ入場できません。

| メーカー名 | ゲーム名 | ジャンル | 発売日 | 価　格 |
|---|---|---|---|---|
| スクウェア | ☆半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ……!! | SLG | 10月予定 | 価格未定 |
| | ☆ファイナルファンタジーV | RPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| セタ | シルヴァ・サーガ2 | RPG | 秋予定 | ¥8,900(込) |
| | ☆エキゾースト・ヒート2(仮) | RCG | 年末 | 価格未定 |
| | 早指し二段　森田将棋 | ETC | 年末 | ¥14,800(込) |
| ソフエル | フライングヒーロー ぶぎゅるーの大冒険(仮) | STG | 12月予定 | ¥8,800 |
| タイトー | ソニックブラストマン | ACT | 9月25日 | ¥8,500 |
| | ルフィア　神世紀伝説 | RPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| | 大爆笑　人生劇場 | ETC | 12月予定 | 価格未定 |
| タカラ | 餓狼伝説 | ACT | 11月27日 | ¥9,800 |
| | 少年アシベ | ACT | 12月予定 | ¥7,800 |
| T & Eソフト | ワイアラエの奇蹟 | SLG | 9月30日 | ¥9,800 |
| | サイバーコース(仮) | SLG | 発売日未定 | 価格未定 |
| | サテライトマン | ACT | 発売日未定 | 価格未定 |
| データーイースト | 戦え原始人2　ルーキーの冒険 | ACT | 93年1月予定 | 価格未定 |
| | ☆メタルマックス2 | RPG | 12月予定 | 価格未定 |
| DATAMポリスター | CACOMA KNIGHT | A・PZG | 11月21日 | ¥7,800(込) |
| | 負けるな！　魔剣道 | ACT | 93年1月予定 | ¥8,800(込) |
| テクノスジャパン | リターン・オブ双截龍 | ACT | 10月16日 | ¥8,600 |
| | コンバットライブス | ACT | 12月予定 | ¥9,300(予) |
| テクモ | テクモ スーパーNBAバスケットボール | SPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| | アクタリオン(仮) | RPG | 発売日未定 | 価格未定 |
| 東映動画 | 北斗の拳6 | ACT | 11月予定 | ¥8,900 |
| 東芝EMI | ザ・ソードマニアック | ACT | 93年3月予定 | 価格未定 |
| 東宝 | 芹沢信雄のバーディートライ | SPG | 12月予定 | ¥9,600 |
| 徳間インターメディア | 銀河英雄伝説 | SLG | 9月25日 | ¥9,800 |
| トミー | モノポリー | ETC | 12月予定 | ¥9,700(予) |
| | アメリカ横断ウルトラクイズ | ETC | 12月予定 | ¥8,700(予) |
| | ウォーリーを探せ！　絵本の国の大冒険 | ETC | 12月予定 | ¥9,500(予) |
| トンキンハウス | バレーボールTwin | SPG | 9月予定 | 価格未定 |
| | ☆サイバーナイト | RPG | 10月予定 | 価格未定 |
| ナグザット | ナグザットスーパーピンボール邪気破壊 | ETC | 12月予定 | ¥8,500(予) |
| ナツメ | 奇々怪界(仮) | ACT | 12月予定 | ¥8,500(予) |
| ナムコ | スカイミッション | STG | 9月29日 | ¥8,300 |
| | ☆コズモギャング・ザ・ビデオ | STG | 発売日未定 | 価格未定 |
| 日本物産 | スーパーニチブツマージャン(仮) | ETC | 12月予定 | ¥8,800 |
| | スーパーF1サーカス リミテッド | RCG | 発売日未定 | 価格未定 |
| 任天堂 | ☆スーパーマリオカート | RCG | 8月27日 | ¥8,900(込) |
| | ☆MOTHER2　ギーグの逆襲 | RPG | 11月下旬 | ¥8,900(予) |
| ハドソン | ELFARIA | RPG | 12月予定 | 価格未定 |
| バリエ | 中嶋悟監修　スーパーF-1 ヒーロー | RCG | 11月下旬 | ¥8,900(予) |
| バンダイ | ゲゲゲの鬼太郎 | ACT | 発売日未定 | ¥8,800(予) |
| バンプレスト | ヒーロー戦記　プロジェクトオリュンポス | RPG | 11月予定 | ¥9,600(予) |
| | バトルサッカー　フィールドの覇者 | SPG | 12月予定 | ¥9,500(予) |
| BPS | フェイスボール2000 | STG | 発売日未定 | 価格未定 |
| ビクター音産 | アウター・ワールド | ACT | 11月予定 | 価格未定 |
| | ☆スーパー・スター・ウォーズ | ACT | 12月予定 | 価格未定 |
| | ☆バトルテック | ACT | 12月予定 | 価格未定 |
| ビック東海 | 機動装甲ダイオン | STG | 12月予定 | ¥8,500 |
| | 神聖紀オデッセリア | RPG | 93年3月予定 | 価格未定 |
| ビデオシステム | スーパーバレー'92 IN バルセロナ | SPG | 11月予定 | ¥8,800(予) |
| ヒューマン | セプテントリオン | ACT | 10月予定 | ¥8,500(予) |
| | ドラゴンズ・アース | SLG | 10月予定 | ¥8,500(予) |
| | ヒューマン・グランプリ | RCG | 11月予定 | ¥8,900(予) |
| ヒロ | スーパーリニアボール | ACT | 10月下旬 | ¥8,000 |
| ヘクト | ステルス | SLG | 11月予定 | ¥9,700 |
| | イーハ・トーヴォ物語 | RPG | 12月予定 | ¥9,700 |
| | ボトムアップ | STG | 93年3月予定 | ¥9,700 |
| ベック | ☆スーパービックリマン | ACT | 12月予定 | ¥7,800(予) |
| ホット・ビィ | スーパーブラックバス | ETC | 発売日未定 | 価格未定 |
| ポニーキャニオン | ☆ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎 | RPG | 年末 | ¥9,500(予) |
| | 大仁田厚　FMW(仮) | ACT | 93年5月予定 | 価格未定 |
| ミサワエンターテインメント | アダムス・ファミリー | ACT | 10月23日 | ¥8,800 |
| | スーパーキックオフ | SPG | 12月予定 | 価格未定 |
| | クリストファー　コロンブス | STG | 93年1月予定 | 価格未定 |
| メサイヤ | ☆重装機兵ヴァルケン | ACT | 11月予定 | ¥8,800 |
| | ☆らんま1/2 爆烈乱闘篇 | ACT | 発売日未定 | 価格未定 |
| | バトルトード | ACT | 発売日未定 | 価格未定 |
| メルダック | ザ・キングオブラリー | RCG | 12月18日 | 価格未定 |
| やのまん | ソングマスター | RPG | 10月予定 | 価格未定 |
| | 信長公記 | SLG | 11月予定 | 価格未定 |
| ユタカ・バンダイ | スーパーガチャポンワールド SDガンダムX | SLG | 9月予定 | ¥9,500(予) |
| | ☆SDガンダム外伝2　円卓の騎士 | RPG | 12月予定 | ¥9,500(予) |
| | うしおととら | ACT | 11月予定 | ¥8,800(予) |
| ヨネザワPR21 | 史上最強のクイズ王決定戦スーパー | ETC | 12月予定 | ¥8,900 |
| ライオット | Psycho Dream | ACT | 12月予定 | ¥8,800 |
| レーザーソフト・日本テレネット | 対決!! ブラスナンバーズ | ACT | 11月下旬 | ¥8,500 |

## 9・27発売日決定の『ドラクエV』！ 出展ソフト内容は？

㊏13号のヘッドラインニュースで、この展示会のリストが公開される頃には『ドラクエV』の発売日がはっきりするはずと触れたけど、やはりその通り。発売は9月27日に決定したのだ。しかし7月23日段階では流通方面からの受注は行われていないため、まだ確実な予約状況はお伝えできない。これは次号で報告しよう。

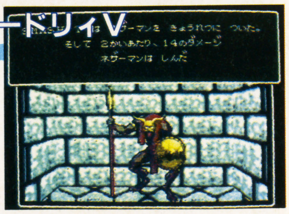
ところで『ドラクエV』、おもちゃショーのときにも展示されたけど、あの時はカジノ限定バージョンだった。今回はどうなのかな？

「(おもちゃショーの時と)同じ形ではできないですからね。今、どんなロムで展示しようか、検討しています」(エニックス広報)

展示されるロムの内容までは分からなかったけど、どこかのフィールドを歩けるバージョンになるといいね。もちろん『ドラクエV』以外にも、注目ソフトはいっぱいあるぞ。

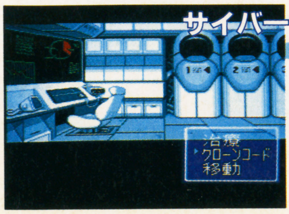
スーパーマリオカート

⬅発売が早まった期待作。対戦がすっごい興奮。




ウィザードリィV

➡残念ながら、一般公開日には展示されないんだって。




サイバーナイト

⬅㊏PCエンジンで連載していた小説がゲームに。

©エニックス／スクウェア／Nintendo／アスキー／グループSNE／トンキンハウス

# ファミコン 逆輸入の名作 新機軸のソフト FCも期待作多し

ＦＣのソフトたちにも期待作がいっぱい。バーコードバトラーとＦＣを接続し、画面に戦闘シーンを表示するソフトが、サン電子から登場。ＦＣから、さらに他ハードに広がる新機軸のソフトの登場だ。

またマリオキャラにリメイクされた『夢工場ドキドキパニック』のアメリカバージョンも、逆輸入して発売。今回のリストには載っていないが、このような昔のディスクソフトの名作が、ＦＣ・ＧＢソフトとして発売される動きは、今後も続くみたい。噂では、『ゼルダの伝説』がロムソフトで出るなんて話もあるぞ。

大物ソフトでは、『ロックマン５』、『ワギャンランド３』、『ナイトガンダム物語３』、『ガチャポン戦士５』と、シリーズ最新作が、それぞれ出展される。ＦＣもまだまだ元気だね。

バーコードバトラー

➡バーコードバトラーとＦＣが合体。

| メーカー名 | ゲーム名 | ジャンル | 発売日 | 価　格 |
|---|---|---|---|---|
| Ｉ・Ｇ・Ｓ | 少年魔術師インディ | ＲＰＧ | 10月予定 | ￥7,900 |
| | アルマジロII | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥6,900 |
| アイレム | 愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星 | ＥＴＣ | 11月予定 | ￥12,800 |
| アスキー | ☆ダービースタリオン　全国版 | ＳＬＧ | 8月29日 | ￥7,200 |
| | ☆ベストプレープロ野球スペシャル | ＳＰＧ | 9月予定 | ￥7,500 |
| アルトロン | トムとジェリー | ＡＣＴ | 10月予定 | ￥6,800（予） |
| | レッドオクトーバーを追え！ | ＳＴＧ | 11月予定 | 価格未定 |
| | オーバーロード | ＳＬＧ | 12月予定 | 価格未定 |
| イマジニア | レミングス | Ａ・ＰＺＧ | 10月30日 | ￥6,200 |
| エニックス | ☆ジャストブリード | ＲＰＧ | 発売日未定 | ￥9,700（予） |
| エンジェル | 恐竜戦隊ジュウレンジャー(仮) | ＡＣＴ | 11月予定 | ￥6,000（予） |
| | ウルトラマン倶楽部(仮) | ＡＣＴ | 93年1月予定 | ￥6,800（予） |
| | 仮面ライダーSD グランショッカーの野望(仮) | ＲＰＧ | 12月予定 | ￥6,500（予） |
| カプコン | ロックボード | ＥＴＣ | 12月予定 | ￥7,500 |
| | ☆ロックマン５ | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥7,800（予） |
| キャラクターソフト | キティちゃんのお花ばたけ | ＡＣＴ | 10月予定 | ￥3,980 |
| | それゆけ　けろけろけろっぴ | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥4,500 |
| ケムコ | ミッキーマウスIII　夢ふうせん | ＡＣＴ | 9月下旬 | ￥5,900 |
| | スイッチブレード | ＡＣＴ | 11月予定 | 価格未定 |
| ココナッツジャパン | フェラーリ | ＲＣＧ | 11月予定 | ￥7,500 |
| コナミ | F-1 SENSATION | ＲＣＧ | 10月予定 | ￥5,800（予） |
| | タイニートゥーンアドヴェンチャーズ２ | ＡＣＴ | 11月予定 | ￥4,900（予） |
| | バットマンリターンズ | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥5,800（予） |
| サミー | 嗚呼プロ野球夢物語（仮） | ＥＴＣ | 12月予定 | 価格未定 |
| サン電子 | ☆バーコードバトラー | ＥＴＣ | 11月予定 | 価格未定 |
| | ぴょこたんの大冒険 | ＡＣＴ | 93年1月予定 | 価格未定 |
| ジーオーワン | THE GOLF '93 | ＳＰＧ | 12月下旬 | ￥6,900 |
| タイトー | ハリキリバレー | ＳＰＧ | 発売日未定 | 価格未定 |
| タカラ | RPG 人生ゲーム | ＲＰＧ | 11月20日 | ￥7,800（予） |
| テクノスジャパン | 熱血格闘伝説(仮) | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥6,500（予） |
| トミー | コロンブス　黄金の夜明け | ＲＰＧ | 10月予定 | ￥7,500（予） |
| ナムコ | ナムコプリズムゾーン　ドリームマスター | ＲＰＧ | 9月22日 | ￥5,800 |
| | トップストライカー | ＳＰＧ | 発売日未定 | 価格未定 |
| | ☆ワギャンランド３ | ＡＣＴ | 発売日未定 | 価格未定 |
| 任天堂 | ☆スーパーマリオUSA | ＡＣＴ | 9月14日 | ￥4,900（込） |
| ハドソン | フィリックス・ザ・キャット | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥5,800 |
| バップ | ちいさなおばけアッチコッチソッチ | ＰＺＧ | 10月30日 | ￥6,800 |
| バンダイ | ☆ナイトガンダム物語３　伝説の騎士団 | ＲＰＧ | 10月予定 | ￥7,800 |
| バンプレスト | シャッフルファイト | ＥＴＣ | 10月予定 | ￥7,600 |
| | グレイトバトルサイバー | ＡＣＴ | 12月予定 | ￥7,300 |
| | バトルベースボール | ＳＰＧ | 93年2月予定 | ￥8,600（予） |
| ヒロ | キョロちゃんランド | Ａ・ＰＺＧ | 11月予定 | ￥5,800 |
| ＢＰＳ | SPOT | ＰＺＧ | 10月16日 | ￥5,500（予） |
| ビクター音産 | スターウォーズ　帝国の逆襲 | ＡＣＴ | 10月予定 | ￥7,900 |
| ビデオシステム | エリック・ザ・バイキング | ＲＰＧ | 発売日未定 | 価格未定 |
| ヘクト | ムーンクリスタル | ＡＣＴ | 8月28日 | ￥7,800 |
| | 囲碁指南'93 | ＥＴＣ | 12月予定 | ￥6,800 |
| | 将棋名鑑'93 | ＥＴＣ | 12月予定 | ￥6,800 |
| ポニーキャニオン | バカラ | ＥＴＣ | 11月予定 | ￥5,800 |
| ユタカ・バンダイ | ☆SDガンダムガチャポン戦士５ | ＳＬＧ | 12月予定 | ￥6,800（予） |
| ヨネザワPR21 | ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦２ | ＥＴＣ | 8月28日 | ￥6,800 |
| | カジノ・ダービー | ＳＰＧ | 12月予定 | ￥5,500 |
| | ゴリラーマン | ＥＴＣ | 12月予定 | ￥6,900 |

# 周辺機器 見たらきっと欲しくなるモノばかりなんだよな

周辺機器にも注目。ワイヤレスコントローラやデータ転送アダプタなど、ホントに欲しいものがついに登場。『ウィズ』に「スーパーＬ５」、『桃鉄』なら「スーパーマルチタップ」なんて、ゲームとセットで買いたいね。

⬅カプコンのパワースティックファイター。『ストII』ファンは必携のスティック。

➡片手コントローラ・スーパーＬ５なら、ＲＰＧの操作環境がグーンとアップする。

| 名　称 | 発売元 | 発売日 | 価　格 | 内　容 |
|---|---|---|---|---|
| アスキースティック　スーパーＬ５ | アスキー | 8月予定 | ￥2,980 | 片手操作が可能になる。ＲＰＧに最適 |
| ターボファイルアダプタ | アスキー | 9月予定 | ￥2,000 | ＦＣからデータを転送。『ウィズＶ』でもＯＫ |
| スーパーアスキースティック | アスキー | 12月予定 | ￥5,800 | 参考出展。国内の発売は未定 |
| カプコン　パワースティックファイター | カプコン | 発売中 | ￥9,800 | ６つボタンが横に並ぶ。『ストII』にはコレ |
| ケースボーイ | コナミ | 発売中 | ￥1,500 | 衝撃からも守るゲームボーイ本体ケース |
| ハイパーボーイ | コナミ | 発売中 | ￥5,800 | ゲームボーイの画面をレンズで拡大 |
| ワイヤレスコントローラ　ハイパービーム | コナミ | 9月25日 | ￥5,800 | ワイヤレスだから、コードもすっきり |
| スーパーマルチタップ | ハドソン | 11月13日 | 価格未定 | 最大５人同時プレイを可能にするアダプタ |

※周辺機器の表リストは、「ケースボーイ」、「ハイパーボーイ」がＧＢ用。他はすべてＳＦＣ用です。

1992.8.24

# STREET FIGHTER II

ストリートファイターII チャンピオンシップ'92

CHAMPION SHIP'92

# 両国技館

## キミにも残されている『ストII』日本一への道

ストII日本一を決定するイベント、カプコン主催“チャンピオンシップ'92”がいよいよ8月24日、東京の両国国技館で開催される。全国から多数のストII名人が押し寄せるこの大会に優勝するのは誰だ！キミにもまだチャンスはあるぞ。

## 参加パスポート特別発行

大会に参加するためには、各地で開催された地方大会優勝者に与えられるパスポート、または、抽選で全国5000名に発行された第1次予選参加券が必要。どっちも持っていない人は入場することもできない。しかし、そんなキミにも最後のチャンスが訪れた。マルカツが推薦する20名のプレイヤーに対し、特別に予選シード権のついたパスポートが発行されることになったのだ。編集部が責任を持って推薦するわけで、それなりに厳しい条件を設定させてもらった。腕に自信のある奴は下の方法を読んで応募してくれ。

これが最後のチャンスだぜ!!

日本一へのパスポートだ

## 応募方法

レベル3以上でクリアすると現れる、各キャラのエンディングのセリフの最後の1行を、8人分ハガキに書いて送る。これがパスポート獲得の条件だ。どのキャラのセリフか、そしてキミの住所、電話番号、年齢も忘れないように。正解者多数の場合は抽選で決めるからよろしく。

［あて先］㊖スーパーファミコン編集部（住所はP161）ストIIパスポート係

［しめ切り］早いけど8月14日必着。

［発表］当選者には8月20日までに届くように、直接パスポートを発送します。

## ㊖スーパーファミコン&コンプ連合軍団チャンピオンシップ会場に乱入だ〜!!

空前絶後の『ストII』大イベント。こんなお祭り騒ぎをマルカツ編集部が放っておくわけにはいくまい。というわけで、新人いと一をお馴染みの春麗姿で送り込むことにする。さらに編集部の2階下、兄弟誌コンプティークからも、かなりあぶないコスプレ野郎、E.本田&ダルシムが加わり、マルカツ&コンプ軍団として、殴り込みをかけるぞ。腕に自信がない分、見ためのパワーで会場を圧倒するつもりだ。文句がある奴はかかってこい！

国技館で待つ!!

KONAMI ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ 販売元●キングレコード株式会社

コナミ株式会社

夏の海よりワクワクする、楽しさ満載「大航海時代」。
RPGとSLGをミックスしたリコエイションゲーム第2弾、
夢と憧れいっぱいの海洋冒険大ロマンソフト!
旅立つ少年の前に待つのは大海賊に宝の山、未知の大陸……
16世紀の風を現代に伝える、はてしない海の物語。
いっそう美しく、スーパーファミコン版で堂々の登場!!

# スーパー SUPER 大航海時代

リコエイションゲーム

**スーパーファミコン版:8メガROM・バッテリーバックアップ付(64キロ S-RAM内蔵)11,800円**

●ファミコン・メガドライブ・パソコン各機種:9,800円~11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円~14,200円●スーパーガイドブック:980円(税込)8月下旬刊行予定●ガイドブック:910円(税込)●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:KECH-1002:3,000円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。/<メガドライブ版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。 ■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

MEGA CD
世界を救う軍勢は、
闇の者か、光の民か！
DARK WIZARD
『ダークウイザード ～蘇りし闇の魔導士～』 ©SEGA 1992 シナリオ&監修 寺田憲史
ハイクォリティ・サウンドとフルアニメーションの衝撃がたっぷりと楽しめ、さらに、MEGA-CDディスクならではの壮大なゲーム空間が、ファンタジック・ワールドで展開する超話題作。登場する４人の主人公それぞれに、想像を超えた運命があり、数々の試練が行く手に待ちかまえている。このマルチプレイヤー、マルチエンディングの醍醐味が、もうすぐ君のもとへ…。
MEGA-CDディスク
9月発売予定 6,800円(予価)
暗黒の島ヴィオスディア
炎魔カーマーク
サイバーパンク・ハードボイルド！
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン
Rise of the Dragon
MEGA-CDディスク 8月21日発売予定 6,800円(予価)
Copyright ©1991 Dynamix, Inc., Eugene, Oregon USA. All rights reserved.
Orignal characters are copyrighted characters of Dynamix.
The trademark "Rise of the Dragon" is owned by Dynamix. Unauthorized use is prohibited.
AARRGHH
メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
49,800円
※メガ-CDをお使いになるには、メガドライブが必要です。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所〒140東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068お客様サービスセンター

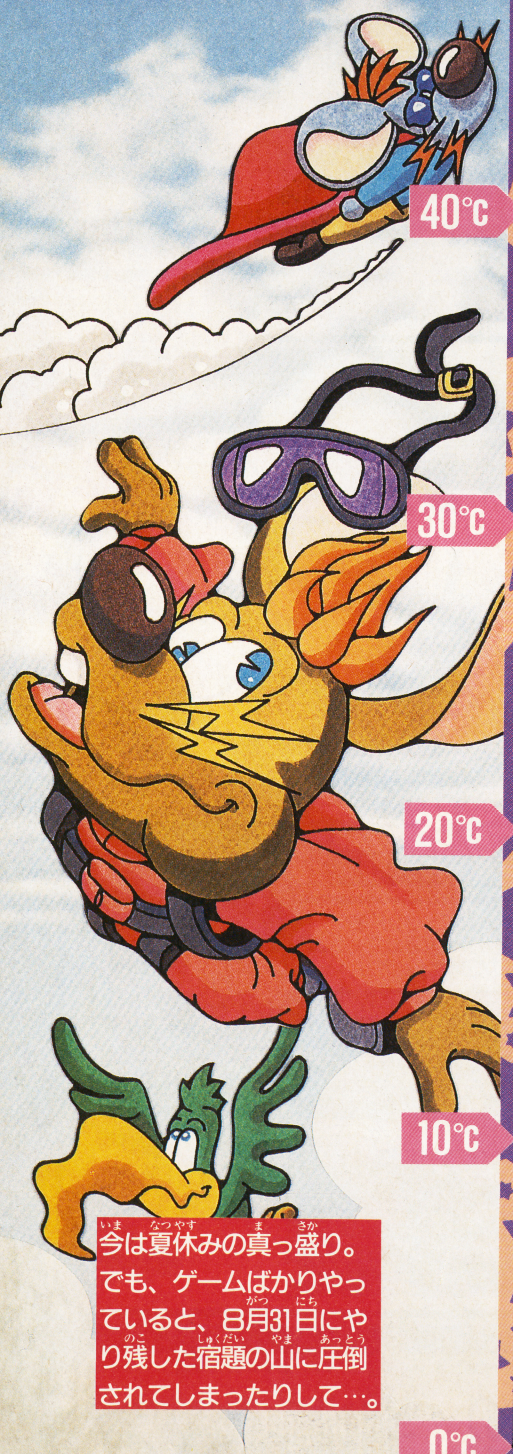
TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
アーケードで一大旋風を巻き起こした
物凄い奴らがやってきた！
「熱血硬派くにおくん」や「ダブルドラゴン」で
ワルイ奴らをケとばしまくって来たテクノスジャパンが
80メガの大容量アーケードゲームを
スーパーファミコンに再現！
VSモードも追加された、これが格闘進化形！
コンバットトライブス
THE COMBATRIBES
12月発売予定　予価9,300円（外税）
VS
VS MODE
ACT 1
ACT 2
ACT 3
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
© 1992. TECHNOS JAPAN CORP.
ファミリーコンピュータ用ソフト
熱血格闘伝説
12月発売予定　予価6,500円（外税）
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
テレフォンサービス：03(3205)6333

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
㈳日本野球機構公認
実名版
ウルトラ
ベースボール
チームカラーはもちろん!
選手一人一人にまでこだわりぬいた
プロ野球ゲームの決定版!!!
実在の選手を使った、超本格ペナント機能がスゴイ!
実名版ペナントレース!
今度のウルトラは実名版だから、ペナントレースも実際のチームで遊べるんだ。君のひいきのチームが優勝できるようにガンバろう。
6人参加可能本格ペナントレース!!!
友達を集めてペナント開幕だ!参加人数、試合数、イニング数はもちろんリーグも自由に作れちゃうんだ!何とペナントレース中に設定を変えることも出来るんだ!
▲君の好きなチームは今、何位かな?
▼セ・パ両リーグ、ウルトラリーグ、エディットリーグの24球団の中から君の好きなチームを選んで、君だけのペナントも楽しめるぞ!
CL.PL.ウルトラの3リーグから君だけのオリジナルリーグもつくれる!
▲設定を全部COMにすればフルオートペナントも出来るぞ!
実名版だからフォームまでそっくり!!
▲セ・パ両リーグのペナント終了後には、実名版で本物指向の日本シリーズで日本一決定戦ができるんだ!
ウルトラ実名判を100倍楽しむ方法!
その1
野球は好きだけど、ゲームは苦手、という君もウルトラだったら大丈夫!監督モードを使えば選手にサインを出すだけでOK!これなら野球ゲームの名人の友達とでも5分と5分で対戦できるぞ!!
その2
ウルトラならではのエディット機能を使えば、君のあこがれのチームの4番打者に入ることだって出来るぞ!君が勝利への原動力になるんだ!!

機能もりだくさんに加え リアルさ充実で
絶好調!!!
実名版完璧成績表示もリアルタイムで可能!
順位表、勝敗表、チーム成績はもちろん、個人成績も投手11部門、打者12部門のベスト30がリアルタイムで表示!優勝だけでなく、三冠王も狙う!な〜んて、ぜいたくな遊び方も出来るぞ!。
▲もちろん成績も、実名表示!スポーツ新聞の発表と君たちの成績に違いがあるかな?
監督にもなれるぞ!
憧れのあのチームの監督になっちゃおう。実際にプレーするだけじゃなくチームにサインで指示する監督プレーも出来るぞ。サインプレーを極めて野球ゲームの名人に挑戦だ!
▼大公開これが、監督のサインだ!うまく状況に合わせてさい配を振るってね!
▲6チーム分丸ごとエディット可能!プレーヤーの望む全ての野球ゲームができるぞ!ほらこの通りエディットチームだけのペナントもできるぞ!
▼チーム名、ユニフォームカラー等のチームの特徴に加えて、個人別のパラメーターも細かくエディット可能。
監督の指示に合わせて自分で判断してプレーするんだ!!
目指せ!オールスター出場!ボクが出てなかったら監督推薦で入れてくれ!
▲オールスターも実名で遊べる。もしも、君の好きな選手が選ばれていなくても、監督推薦で出場させられるぞ!
▼その他にも、シフト、ホームグラウンド等々ウルトラならではの機能が満載!!君の工夫で遊び方いろいろ、最強の野球ゲームだ!!
このゲームは㈳日本野球機構の承認に基づき、実在の球団名、選手名などを使用しています。
今回も、秘打魔球のウルトラリーグも入っているぞ!!普通の野球に飽きた時や、長ーいペナントの息抜きに派手な超人野球を楽しもう!
予価8,800【税別】
8月28日発売!
有限会社カルチャーブレーンエクセル
株式会社カルチャーブレーン
東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870

# 新作ソフト 体温計

NEW SOFT THERMOMETER



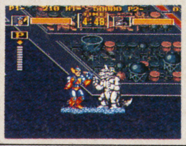

今は夏休みの真っ盛り。でも、ゲームばかりやっていると、8月31日にやり残した宿題の山に圧倒されてしまったりして…。

## NEW SOFT CALENDAR

| SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 8/7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 9/1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | |

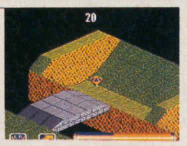
AUGUST7~SEPTEMBER11

## 7月31日 KING OF THE MONSTERS



SFC
ACT
タカラ
Pつき
¥8,800

## 8月7日 スピンディジーワールド



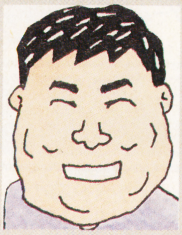
SFC
ACT
アスキー
Bなし
¥8,800

## ゲームの特徴 FEATURE OF THIS GAME

**KING OF THE MONSTERS**：NEO・GEOではIIも出たモンスター格闘ACTの移植。4人（？）の怪獣キャラクターをあやつり都市を破壊しながらの肉弾戦でストレス解消だ。

**スピンディジーワールド**：アメリカのパソコンゲームからの移植。コマの形をした自機を操ってクォータービューの迷路を進むACT。不思議感覚の操作や凝った仕掛けが楽しい。

### おたぴー大竹　感情が判断基準

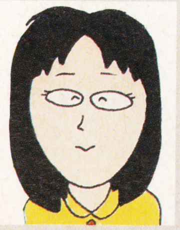


今回から体温計を担当することになったおたぴー大竹です。嫌いなゲームジャンルはないけど、スポーツだけはゲームも実際にやるのも苦手。だけど、体温計をやるからにはそんなこともいってられなくなってしまうなぁ！

**KING OF THE MONSTERS**：キャラはモンスターになってるけど、フォールで3カウントとるところなんて、まるでプロレス。操作はカンタンでくりだす技の数々は豪快！だけど、3カウントがなかなか入ってくれないので、プレイしていてイライラする。敵の体力が0になっていてもカウントが入らないとは…。 **6**

**スピンディジーワールド**：自機のコマのような動きが、もどかしくも楽しい。ゲーム内容もパズル、迷路、ACTなどがミックスされていて、不思議な魅力となっている。初めてプレイするときには奇妙な操作感にとまどうかもしれないけれど、慣れてくればやみつきになることマチガイなしだぞ。 **8**

### うにゃ²　快適プレイを追求



うちの猫は以前獣医さんに慢性副鼻腔炎（いわゆる蓄膿症だそうだ）と診断されました。猫の鼻炎は本当にかわいそう。なんたって自分ではハナかめないんだから。ハナ垂らして口で息してるの見ると、おかしいのとおりこして同情します。

**KING OF THE MONSTERS**：技の出し方が簡単なので、適当にやってるだけで大技がバンバン使えてついでにパワーアップもできるからプロレスゲームが苦手の人でも遊べるんじゃないでしょうか。クリア時に出てくる被害状況ってのがイカシてる。プロレスだけじゃなくて、街を壊しまくる快感もあるというわけ。 **6**

**スピンディジーワールド**：パソコン版もそうだったけど操作が異常なほど難しい。変な慣性がはたらくせいか感覚と実際の方向が違うことが多いので、思いどおりに動かせるようになるには相当やりこむ必要があると思う。その気がある人は挑戦してみてください。自由に操れるようになったら尊敬します。 **6**

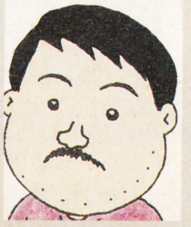
### YAS　技術者の目で評価

エアコンを持っていない私は、毎朝暑さで目がさめる。汗だくになりながらも会社へ行くわけだけど、今度は会社の冷房がガンガンで、寒いくらい。よくカゼをひかないものだと思っていたら、まわりがカゼをひいている。○○はカゼを……。

**KING OF THE MONSTERS**：とにかく街がバキバキ壊れていくのが気持ちいい。最近の格闘ゲームにしては、技が少ないかなという気もするが、対戦もなかなか熱いので許そう。ただ、体力が0になったときのフォール(!?)がもう少し入りやすくてもよかったと思う。あと移動がもうちょっと速くてもよかったかな。 **6**

**スピンディジーワールド**：おもしろい雰囲気のゲームなのは認めるが、少々地味なのが難点かなぁ。内容はパズル＋アクションなので、この手のゲームが好きな人ならば、かなり熱くなれるだろう。ただ、やさしいモードでも難易度が高いので、プレイするには覚悟が必要。独特の操作感もいい味を出している。 **6**

### ビショップ小峯　専門家が公正評価



衛星放送では、いい映画をいっぱいやる。リアルタイムで見ている時間はないので、とりあえずビデオに録画。録画すると、いつでも見られるという安心感から、すぐには見ない。そんなわけで、ウチにはビデオテープが山積みになってます。

**KING OF THE MONSTERS**：相手のモンスターが必要以上にしぶとすぎる。スッキリ勝たせてもらえないため、イライラがつのるばかり。怪獣になって大暴れするという、文句なしにスカッとできるシチュエーションのはずなのに…。もう少しプレイヤーの気持ちを考えたゲームバランスにして欲しかった。 **7**

**スピンディジーワールド**：ナナメ上から見た画面のため、操作感覚がつかみにくい。とくに、正確な動きを要求される面ではそれがイライラの原因になってしまう。ノーヒントでさまざまなナゾやトラップをクリアしていく、パズル性の高いゲーム内容が気に入っただけに、操作のしにくさが残念でならない。 **7**

## 8月7日 ファランクス

SFC
STG
ケムコ
Bなし
¥8,900

奥行きを感じさせる美しいグラフィックと派手なパワーアップのシューティング。アイテムをストックして状況に応じ使い分けられるようになっている。

ひとクセもふたクセもあるステージ構成がなかなか楽しい。中でもオススメなのが巨大戦艦が登場するステージ。画面が勝手にスクロールするのではなく、自由自在に巨大戦艦のまわりをとびまわれるのだ。これで敵の弾がもう少し大きく、見やすければ8点あげてもよかったのに……。 **7**

美麗グラフィック。敵の弾が縦横無尽にバラまかれてもダメージ制なのでなんとかなっちゃうところがうれしい。ひとつの面が長いわりにパワーアップアイテムが少ないような気がする。一度死ぬとあと裸同然でやるんじゃつまんない。隠し面にいるアイテムのミミックもどきは凶悪。 **7**

比較的まとまってはいるのだが、色使いがどうもよくない気がする。背景と同じ色の雲が、手前に流れている面があるのだが、弾が重なると一瞬消えたように見えてしまう。それと、敵本体のスピードに対して敵の弾がちょっと遅いような気がする。全体的にはまぁまぁよい。 **5**

やたらと敵がカタいうえに、これでもかというほど弾をバラまいてくる（とくにボスキャラ）。パターンを憶えないとクリアできない部分も少なくない。シューティングが得意な人以外は、手を出さないほうが無難だろう。コンティニュー回数が3回しかないのはちょっとツライ。 **7**

## 8月7日 スーパープロフェッショナルベースボールII

SFC
SPG
ジャレコ
Bつき
¥9,000

ペナントレースモードが加わった続編。試合ごとに変わる個人成績やファインプレイのクローズアップなどの演出でリアルさにいっそう磨きがかかった。

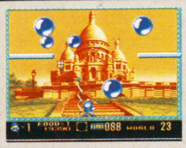
TV中継風画面を"燃えプロ"シリーズの頃から守りつづけているのは、ある意味ではエライ！ 確かにこのシリーズの持ち味にはなっているからね。でも、それ以上にプレイしにくさのほうが目立ってしまっているような気がする。操作方法などをもう少し工夫したほうがいいのでは？ **7**

うう…、私は野球がよくわかんない。当然野球ゲームも苦手。攻撃するのはおもしろくても守備がまったくできないの。ゆえにクローズアップも見られません。しかしキャラクターがリアルで視点もテレビ中継と同じだから感情移入しやすいんじゃないかな。ペナントレースもあるし。 **6**

それがこのゲームの味だ、といってしまえばそれまでだが、非常に打ちにくい。だから、敵とのかけひきがいまひとつ楽しめないのが欠点だ。それは投手・守備側に関してもいえることで、全体的な操作性の改善が求められる。見た目は比較的いいのだから、それを生かしてほしい。 **5**

『ファミスタ』タイプの操作性にせず、あくまでも独自の操作法を貫く頑固な制作姿勢は、個人的には評価できるが、一般プレイヤーの立場に立ってみると、どうしても違和感が先行してしまう。要は慣れの問題なのだと思うが、野球ゲームはやはり気軽に楽しめた方がいいと思う。 **6**

## 8月7日 スーパーパン



SFC
ACT
カプコン
Bなし
¥7,500

画面中を跳ねまわるボールをワイヤーで割っていくACT。面クリア型の「ツアー」と落ちてくるボールを割りつづける「パニック」の2モードがある。

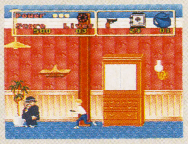
昔からある"風船割り"ゲームだけど、アイテムや面構成で変化を持たせたり、パズル的要素もあるのがおもしろい。内容がシンプルだから誰にでも親しみやすいし、1度ハマってしまうと、そのままズルズルとひきこまれてしまう魅力がある。ヒマつぶしにはもってこいのゲームだ。 **8**

反射神経を試されるACT。「ツアーモード」ではボールを割る順番を間違えるとアウトというパズル性もある。死ぬしかない状態に陥りやすいのにコンティニュー回数に限りがあるのはちょっとつらいな。しかし、『ストII』の後がこれというのにカプコンの懐の深さを感じます。 **6**

昔からあったゲームだが、アイテムなど適度なアレンジがなされていて、エキサイティングな仕上がりとなっている。シンプルでルールも覚えやすいが、その分どの面にいってもやることが同じといった感じで飽きやすい感じもないわけではない。徹底的なヒマつぶしソフト。 **6**

「シンプルなゲームほど燃える」と言われるとおり、ついついムキになってプレイしてしまうゲームだ。しかし中毒性は低く、長期にわたってハマり続けることはないと思う。適当にボタンを連打しているだけでなんとかなってしまう、戦略性の薄さが中毒性の低さの理由だろう。 **6**

## 8月11日 ホーム・アローン



SFC
ACT
アルトロン
Bなし
¥8,800

同名映画のゲーム化。主人公はもちろんケビンくん。家の中に隠された宝を泥棒に見つからないようにすべて集めて脱出すればクリアだ。マップは広いぞ。

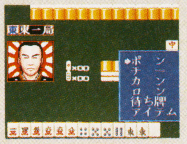
映画の内容を知らないので、このゲームと映画とどう関係あるかわからないけど、ゲームの内容はよくあるアイテム集めゲーム。ステージが先へ進んでも、集めるアイテムが変わるだけで特に変化がないのが悲しい。それにコンティニューが1回だけというのもつらいと思う。 **5**

だいぶ古いタイプのアクション。映画自体が老若男女を問わず楽しめるものだったからゲームの仕上がりが平凡になるのもしかたないか。集めた宝物が地下室で山になっていく様子は貯金箱みたいで楽しい。マップは広くて単調。敵を罠にかける仕掛けがもっと凝ってればよかったのに。 **5**

ゲームの雰囲気があまりに古くさく、全体的な密度も薄い。つまり8800円の価値は感じられないということだ。それに、このゲームが『ホーム・アローン』である必要もまったくない。原作の映画がおもしろかっただけに、こういう月並みなゲームでお茶をにごして欲しくなかった。 **4**

初期のFCゲームのような、単純な"アイテム集め"ゲーム。映画ともほとんど接点がないので、"映画が、好きだから…"で買うのはおすすめできない。でも、シンプルなだけにクリアできないとくやしくて、けっこう意地になってしまったりする。素朴な味わいのあるゲームだ。 **6**

## 8月22日 スーパー麻雀



SFC
ETC
アイマックス
Bなし
¥8,000

SFC初の2人打ち麻雀。対戦相手は歴史上の人物から現代の有名人まで多彩。国取りモードではキャラクターによって様々な技が使える。

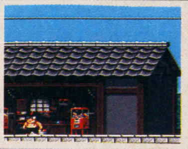
対戦相手に3段階のランクづけがされているんだけど、1番下のランクの相手を選んでも、ビギナーはかなり苦戦するだろう。ウデに自信がある人以外はパスしたほうがいいかも……。世界統一モードでは、国を全部取られるとゲームオーバー。せめてパスワードくらいは欲しかった。 **6**

敵がやけに大きな役を上がるような気がする。こっちもズルできるからあっちもズルしてるんだろうと思うと負けたときは不満。アイテムが使えるわりにはすっきり勝てない麻雀。配牌の前に牌交換を使うか聞かれても困っちゃう。もう少しキャラの特徴がオーバーでもよかったかも。 **5**

純粋に麻雀部分だけみると、それほど悪くないのだが、そのほかの部分にかなり問題がある。ゲームデザインだけでなく、プログラムにも問題があるようだ。また、シナリオモードみたいなものもあるんだけど、アレンジされた部分がほとんど見あたらないのが残念。もっと腰を入れて。 **4**

ゲームテンポが遅め。慣れればガマンできる範囲だが、もっとサクサク進んでほしい。対戦相手が倍満やら役満やらをホイホイとアガるのに、こっちは地道な麻雀をうたねばならないバランスの悪さも問題だ。また、アイテムが強力すぎて、麻雀ゲームとしてのバランスを損なっている。 **5**

## 8月28日
### CBキャラウォーズ 失われたギャ〜グ



SFC
ACT
バンプレスト
Bなし
¥8,600

永井豪のCBキャラワールドのキャラクターたちが大活躍するギャグ満載のACT。倒した敵を子分にしてこきつかう「ガキ大将システム」搭載。

アイテムを買ってキャラを育てたり、情報を集めて謎を解くなどRPG的な要素が強い。そのわりに、パスワードもバックアップもなしというのはツライ！ 1ステージクリアにヘタをすると2時間もかかってしまうのに……。ザコキャラに耐久力がありすぎるのも爽快感に欠ける。 **5**

これ、2人プレイじゃなきゃ先に進めないんじゃないのかな。子分をつかって気長にやれば可能なのかもしれないけれど、バックアップはないしコンティニューも少ないではちょっとツラすぎる。「ガキ大将システム」自体はおもしろいんだからもう少しバランスを考えて欲しかった。 **5**

ACTなのに、時間がかかりすぎる！ だからプレイが中だるみしてしまい、だらだらと続けている自分に気がついてしまうところが大きな欠点。原因としては、マップが広すぎることと、敵が最初からえらく固いというところにあるようだ。それと、せめてパスワードは欲しかった。 **5**

格闘アクション、AVG、RPG、そしてギャグ…あれこれ要素を盛り込んであるのはわかるが、どの要素も中途半端なため、おもしろさも中途半端。というより、作り手がプレイヤーに何を楽しませようとして作ったのかが見えない。まず格闘ものとして洗練すべきだったと思う。 **6**

## 8月28日
### ウルトラベースボール 実名版

SFC
SPG
カルチャーブレーン
SPG
Bつき
¥8,800

魔球・秘打でおなじみの『ウルトラベースボール』に実名版が登場。ペナントレースやオールスターはもちろん自分で選手をエディットすることもできる。

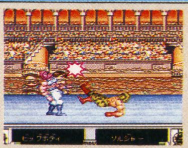
SPGオンチのボクとしては、秘打あり、魔球ありのこんな野球ゲームのほうが楽しい。完ペキな出来とはいえないかもしれないけれど、他の野球ゲームにはない魅力を持ってるってのはいい。でも、前作との違いが"選手名が実名になった"だけというのはちょっと淋しいぞ。 **6**

ウリだった魔球よりもシミュレーターとしての機能の方をアップさせたみたい。それでもやっぱりウルトラリーグのほうがおもしろい。COM対戦にして見てるだけでも楽しい野球ゲームなんて貴重だと思います。「ぴうま」の投球フォームにさりげなく入る効果音がいいなぁ。 **6**

最近の実名を入れているゲームって、権利を買ってくるところでパワー切れしてしまうのか、どうもゲーム内容が薄いような気がする。このゲームも、残念ながら例外ではないようだ。まとまっていて遊びやすいんだけど、その先がないんだよね。もっと頑張れたはずだ。不満が残る。 **5**

コンピュータと対戦すると、先発投手が50球も投げないうちに試合が終了してしまうほどテンポが早い。あっさりしすぎのような気もするが、いたずらに本格派をウリにしてダラダラするよりはいいかも。魔球や魔打球が使えるモードは、あいかわらずムチャクチャで楽しい。 **7**

## 8月21日
### キン肉マン DIRTY CHALLENGER



SFC
ACT
ユタカ
Bなし
¥7,800

テレビ放映中の人気アニメを原作にしたプロレスゲーム。必殺技が決まれば迫力のグラフィックが。対戦プレイでは特徴の違う6つのリングを選んで遊べる。

技のかけ方が複雑すぎる。相手と組みあってからかける技は、まず✚字キーの下を押して腰を落とさないとかけられない。しかも気力メーターのたまり具合で、使えない技もある。格闘ACTなのに、プレイしててスカッとしないんだよね。使えるキャラが6人だけというのも残念。 **5**

操作が難しくて敵の必殺技グラフィックばかり見せられるハメに。格闘ACTとして考えるとだいぶ地味なつくり。かけたくてもかけられない技にストレスはたまる一方。プロレスゲームが爽快感に欠けるのは致命的ではないでしょうか。せっかくいろんな技があるのに残念。 **6**

大まかな動きはよいのだが、視点が真横なので(『スト2』はななめ上)ちょっと表現が苦しいかなというのが感想。それと操作性もいまひとつで、爽快なプレイというのは実現されていない。マニュアルを熟読すればいいのだが、ソフト内でのフォローもできれば欲しかった。残念。 **5**

技のかけ方が複雑なうえに、コンピュータが強すぎて勝負にならず、ストレスがたまる。いくら技が多くても、使えなければ宝の持ち腐れだ。せめて練習モードをつけて欲しかった。マニアックに走るのもけっこうだが、快適なプレイ感覚に対する配慮を忘れてもらっては困る。 **6**

## 今回の最後の一言

『スピンディジーワールド』と『スーパーパン』の2本は、どちらも単純だけど奥が深い内容で、ゲームファン以外でも楽しめるんじゃないかな。STG好きには『ファランクス』がオススメ！ 弾が見づらいなど難点はあるけど、先のステージに進めば進むほどプレイするのが楽しくなる。今回はこの3本が光っていたぞ。

秋の大作ラッシュを前に中だるみ状態なのか、今回の新作群は全体的に低調な感じ。あえて選ぶとすれば『ファランクス』と『KING OF THE MONSTERS』かな。せっかくの夏休みなんだから、普段できないことをやるほうがいいかも。田舎の親戚に遊びに行けば自然にも親しめるしおこづかいももらえて一石二鳥でしょう？

今回は正直いってピンとくるものが無かったね。本数はかなり多いんだけど、その中で「買って損はしない」と断言できるソフトがあまりに少ないのが現状。私もゲーム制作に関係している立場なので、メーカーさんの気持ちはわかるんだけど、ここはあくまでユーザーの立場として、「もっとガンバッて！」と言わせてもらおう。

今回は、操作性やゲームバランスの面で今一歩の作品が多かった。『スピンディジー』は操作感覚、『ファランクス』と『キング・オブ・モンスター』はバランスが改善されれば、もっといいソフトになったと思う。また、個人的には『ホームアローン』の素朴な内容が好きだったりする。自信をもっておすすめできる作品はないが…。

## 読者のご意見BOX

### パロディウスだ！

ゲーセン版の操作になじめなかったので、SFC移植には大喜び！ 文句ナシのデキでした。いろんなところが変更でき、かなり遊びやすくなったので、ヘタでもクリアできるところもよい。ハードを持っているのなら買って損ナシのゲームです！

兵庫県　西原温泉(15歳)

### ストリートファイターII

やっとの思いで立ちスクリューをマスターした。おかげでザンギでもCOMに負けることは少なくなった。がしかし！ サガットにはまぐれでしか勝てない。なぜタイガーショットだけWラリアットですり抜けられないんだ！ 何とかしてくれぇ〜！

新潟県　アルファ(19歳)

### エスパードリーム2

前作よりも低年齢向きで私には簡単だった。二頭身のキャラはかわいいし、NPCも味があって良い。レベルアップが早いのでサクサク進めるけどダンジョンが複雑になってくるとたいへん。でも、前作の曲が聞けたのはとてもうれしかったです。

新潟県　富樫　某(15歳)

### プリンス オブ ペルシャ

キャラクターの細かい動きに驚いた。最初は操作が難しく感じるけど、思わず痛くなるようなリアルな死に方するから、いやがおうでもうまくなるよね。トラップのシビアさは、まさに手に汗握るって感じ。難易度は高めだけどやりがいはあり。

千葉県　出たとこ勝負(16歳)

# THE PICK-UP REVIEW

## 技に頼るばかりが格闘の本質ではないことを再発見

バトルブレイズ ●発売元：サミー ●発売日：1992年5月1日 ●価格：¥8,700

### 構成のシンプル化はだれのため？

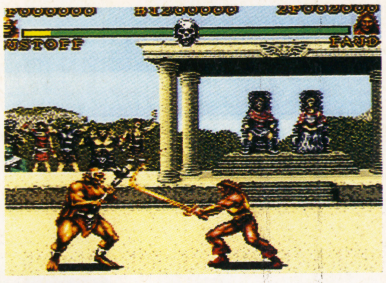
多くの格闘ゲームが主に拳法や武道の世界を題材にとっているのに対し、〝剣と魔法〟のファンタジーの世界が舞台となっている異色作が、この『バトルブレイズ』だ。このゲームは基本スペックを見ても判るように、比較的シンプルな構成がなされている。キャラクターの数は6人と少な目だし、技の数も1人当たり10種類と最近の格闘物にしては少ない方だろう。また操作に使用するボタンも✚ボタンとⒷ/Ⓨボタンのみに絞られている。このあたり〝機能を絞り込むことで、誰にでも取組み易い格闘ゲームを目指した〟という開発思想が有りそうだが、実際にはどうであろうか。

例えば、使うボタンが少ないということは逆に操作の手続きが多くなるという事になる。FC時代の格闘ゲームをプレイした人なら心当たりがあると思うが、通常の攻撃以外は全て〝○○中に□を押しながら×を押す〟といった具合になってしまうのだ。このため技の出し方はプレイヤーの記憶に依存することになるし、実際に技を使うのにも非常に手間がかかることになる。練習しようにも、1Pモードではたとえ難易度レベルを下げてもCOM側は容赦ない攻撃を仕掛けてくるので、防戦に忙しくて面倒な技など試す暇は無い。また、慣れないうちはそれこそあっという間に倒されてしまうので、ほとんど練習にもならないだろう。もし本当に万人向けの格闘ゲームを目指すなら、いやそうでなくてもこの手の〝手間のかかる操作を要求する〟ゲームでは、難易度設定にもう少し幅を持たせるべきではないだろうか。あるいは、せっかくSFCをハードに選んだのだから、右手の4ボタンくらいはうまく使いこなして欲しかった。

また、少なめのキャラクターでバリエーションを持たせようとしているためか、素早さやジャンプ力といった力の差がやや大きくなってしまっている。さらにキャラごとの技の効き目も差があるので、格闘中の双方のLIFEゲージの減り方にもムラが感じられたのだが。

### 結局1Pモードは一難去ってまた一難

このようにキャラの個体差が大きく、しかももともと技の数が少ない上にこのような操作系だと、おのずと使える技も限られてくる。つまりキャラによって攻撃のパターンがある程度決まってきてしまうことになる。ところが、一度このパターンを見つけてしまうとそこは攻撃バリエーションの少なさゆえか、一気に形勢が逆転してしまう。当初は苦労させられた1Pモードだが、一度こちらの〝勝ちパターン〟にはめてしまえば後は同じ技の繰り返しだけで勝ててしまうようになる。こうなるとあとはいかに効率良く相手を倒すかという勝負になるのだが、それには〝出しにくい技〟も使えるようにならないことにはラチがあかない。このように、このゲームの1Pモードをプレイした印象は、初めの敷居はやたら高いのだがそれを越えるとやや平板で、その先を目指すとまた大きな壁があるという感じがした。

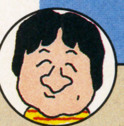


⬆大技・荒技が少ない分、相手の動きを読んだ地道で着実な攻撃が重要となる。技で押す格闘ゲームに慣れた身には新鮮な難しさがある。

### 2Pモードに格闘物の新たな世界を発見

一方2Pモードは、キャラの個体差や技の少なさが逆に面白さを増す結果となった。つまり、互いに〝限られた〟自分の有利なパターンに相手を引き込もうとするので、常に自分の得意な位置にまわり込もうとする。それを双方がやるのだから、多彩な技を駆使して力にまかせて押しまくる格闘ゲームよりよほど燃えるようになるのだ。

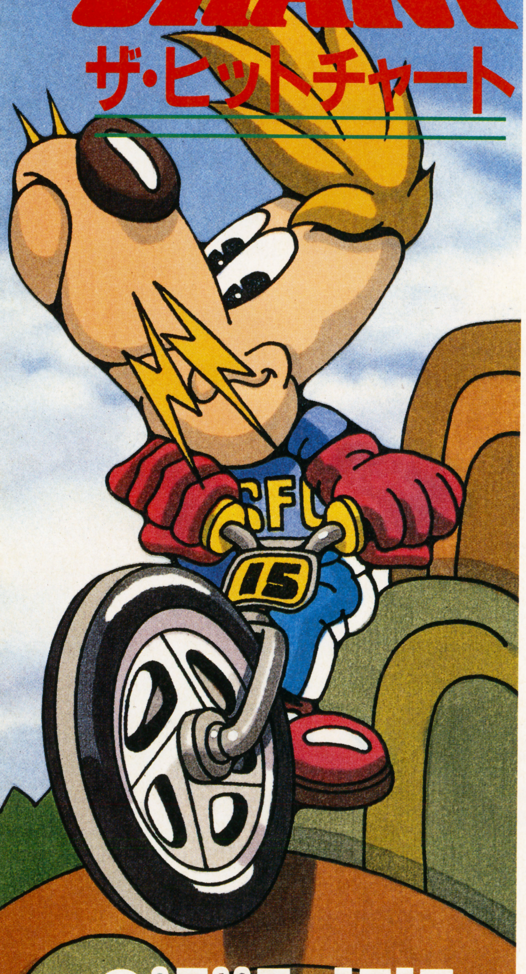
というわけで、このゲームは万人向けと言うよりも、むしろ歴代の格闘ゲームに慣れ親しんできた上級プレイヤーにこそふさわしいのではないだろうか。もし君達が必殺技のオンパレードのような格闘ゲームに飽きたらなくなったら、次は是非このゲームに挑戦してほしい。



**バンデット鈴木**

最近ついに奥さんが教習所に通い始めた。これで我が家の車の命も風前の灯かな…。

# THE HIT CHART ザ・ヒットチャート



●6月29日～7月5日

アツーい夏とともに新作が大挙してやってきた。おかげでチャートはがらっと様変わり。当分は混戦状態が続きそうだ。

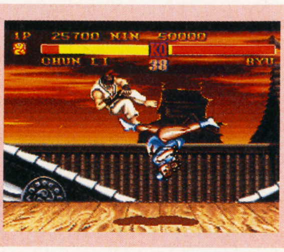
## SUPER FAMICOM売り上げ TOP15

『ストII』のトップは変わらないが、2位以下の状況は大きく変わった。なんと15本中7本が新規ランキングソフト。夏の新作の数の多さと質の高さをまざまざと物語っている。しかし、夏の新作ラッシュはまだ序盤戦。この後も続々と大作が控えていることを考えると、当分の間混戦が続くと見ていい。そして また、こうした時期を乗り切るソフトこそ、本当に人気のあるソフトだともいえる。中盤戦の結果が出る次号チャートにも期待だ。

### 1 ストリートファイターII

| ジャンル | ACT | ポイント | 13,405 |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 6月10日 | | |
| 前回 | 1位 | 最高順位 1位 | 登場回数 3 |
| メーカー | カプコン | | |

発売当初の勢いはなくなったが、それでも2位以下を大きく引き離してのトップ。やり込むほどに味の出るアクションだけに人気は長続きそう。



### 2 パロディウスだ！

| ジャンル | STG | ポイント | 7,154 |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 7月3日 | | |
| 前回 | — | 最高順位 2位 | 登場回数 1 |
| メーカー | コナミ | | |

初登場で2位。『ストII』人気の影に隠れる形になってしまったのがちょっぴり残念だ。SFCではひさびさのヒット・シューティングなのにね。

### 3 横山光輝 三国志

| ジャンル | SLG | ポイント | 5,547 |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 6月26日 | | |
| 前回 | — | 最高順位 3位 | 登場回数 1 |
| メーカー | エンジェル | | |

原作の魅力を再現した豊富なアニメーションが魅力。このジャンルではおなじみの中国・戦国時代だが、これは違った切り口で楽しめるのがいい。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル | 最高順位 | 登場回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | — | 総合格闘技ASTORAL BOUT | 3,269 | キングレコード | 6月26日 | ACT | 4位 | 1 |
| 5 | — | プリンス・オブ・ペルシャ | 2,219 | メサイヤ | 7月3日 | ACT | 5位 | 1 |
| 6 | — | ライトファンタジー | 2,068 | トンキンハウス | 7月3日 | RPG | 6位 | 1 |
| 7 | 2 | スーパーマリオワールド | 1,946 | 任天堂 | '90年11月 | ACT | 1位 | 27 |
| 8 | 4 | スーパーダンクショット | 1,549 | HAL研究所 | 6月19日 | SPG | 4位 | 2 |
| 9 | 7 | スーパーファミスタ | 1,346 | ナムコ | 3月27日 | SPG | 1位 | 7 |
| 10 | 13 | 甲子園2 | 1,104 | ケイ・アミューズメントリース | 6月26日 | SPG | 10位 | 2 |
| 11 | — | PGAツアーゴルフ | 942 | イマジニア | 7月3日 | SPG | 11位 | 1 |
| 12 | 3 | F-1 GRAND PRIX | 845 | ビデオシステム | 4月27日 | RCG | 1位 | 5 |
| 13 | — | スーパーボウリング | 802 | アテナ | 7月3日 | SPG | 13位 | 1 |
| 14 | 8 | スーパー将棋 | 715 | アイマックス | 6月19日 | ETC | 8位 | 2 |
| 15 | — | ペブルビーチの波濤 | 513 | T&Eソフト | 4月10日 | SPG | 1位 | 5 |

●イラスト／江坂征巳

## SUPER FAMICOM 前評判TOP10

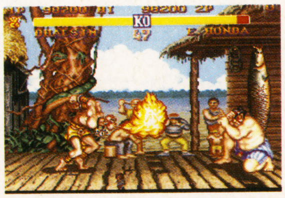
１～４位は前回とまったく変わらないオーダー。９月27日に発売が決まった『ドラクエⅤ』が、期待度ダントツで今回も独走中だ。８、９、10位はどれもこのチャート初登場のソフト。ＰＣエンジン、ファミコンで大人気だった『スーパー桃鉄』（８位）は、スーパーファミコンでどれだけユーザーをつかめるかに期待がかかる。早くも年内に続編を投入する『らんま½』（10位）の動きにも、注目したいところ。年間２本のヒットなるか？

⬆この号と同時発売の『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』は８位にランク。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁 | 9,687 | エニックス | 9月27日 | RPG |
| 2 | 2 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | 3,160 | 任天堂 | 11月下旬 | RPG |
| 3 | 3 | スーパーガチャポンワールド SDガンダムX | 2,853 | ユタカ | 9月予定 | SLG |
| 4 | 4 | 魍魎戦記 摩陀羅2 | 2,522 | コナミ | 未定 | RPG |
| 5 | — | 真・女神転生 | 1,511 | アトラス | 10月予定 | RPG |
| 6 | 5 | ウィザードリィⅤ | 1,209 | アスキー | 未定 | RPG |
| 7 | 9 | 初代熱血硬派くにおくん | 1,057 | テクノスジャパン | 8月7日 | A·RPG |
| 8 | — | スーパー桃太郎電鉄Ⅱ | 1,057 | ハドソン | 8月7日 | ETC |
| 9 | — | 餓狼伝説 | 947 | タカラ | 11月予定 | RPG |
| 10 | — | らんま½ 爆烈乱闘篇 | 901 | メサイヤ | 未定 | ACT |

## SUPER FAMICOM 読者人気TOP10

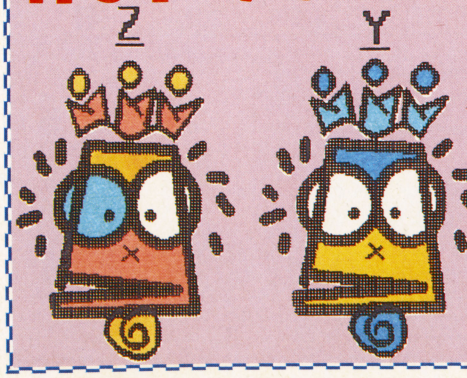
こっちは『ストⅡ』が依然としてトップ。対応コントローラー『パワー・スティック・ファイター』の発売で、ますます人気に拍車をかけるかも。いずれにしても、この人気ぶりは当分続きそうだ。以下４位までは前回と変わらないオーダー。夏の新作群がこのあたりをどうかき回すのかが、今後注目されるところだ。特に次号では、前評判の高かった『キャプテン翼Ⅲ』の初登場順位に期待したい。５位以内は確実と思われるが…？



⬆依然として『ストリートファイターⅡ』の人気がダントツ。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターⅡ | 9,428 | カプコン | 6月10日 | ACT |
| 2 | 2 | ファイナルファンタジーⅣ | 3,005 | スクウェア | '91年7月 | RPG |
| 3 | 3 | ロマンシング サ・ガ | 1,842 | スクウェア | 1月28日 | RPG |
| 4 | 4 | ゼルダの伝説 神々のトライフォース | 1,007 | 任天堂 | '91年11月 | RPG |
| 5 | — | 甲竜伝説ヴィルガスト | 994 | バンダイ | 5月23日 | RPG |
| 6 | 6 | スーパーファミスタ | 845 | ナムコ | 3月27日 | SPG |
| 7 | 8 | 弟切草 | 823 | チュンソフト | 3月7日 | ETC |
| 8 | 5 | らんま½ 町内激闘篇 | 749 | メサイヤ | 3月27日 | ACT |
| 9 | — | ヘラクレスの栄光Ⅲ | 558 | データイースト | 4月24日 | RPG |
| 10 | — | F-1 GRAND PRIX | 501 | ビデオシステム | 4月28日 | RCG |

## HOT VOICE




### SFC ロードモナーク

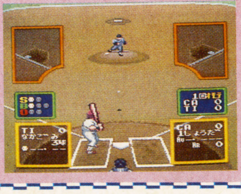
**神奈川県　小森 達也くん**

パソコンで大ヒットしたゲームの移植ということで期待しています。僕自身『ポピュラス』などのリアルタイムＳＬＧはかなり好きなので、このゲームにもすぐにハマレそうな気がするのですが…。『マリオペイント』で手に入れたマウスが、ようやく本格的なゲームで真価を発揮してくれることも楽しみです。エディットも楽しそう。

### SFC ウルトラベースボール 実名版

**群馬県　関崎 正人くん**

魔球でおなじみの『ウルトラベースボール』に、ついに実名版が出ると聞いてびっくり。実名選手が魔球や秘打で戦うのでしょうか？　もしそうなら最高に楽しい野球ゲームになりそうですね。最近の野球ゲームはほとんどが実名使用になり、逆に没個性化しているようですが、このゲームには強烈なユニークさが感じられます。





●調査協力店　キディランド原宿店・立川店、博品館TOYPARK、ペリカン、おもちゃのデンマーク、ヤマギワ本店、池袋ビックカメラ

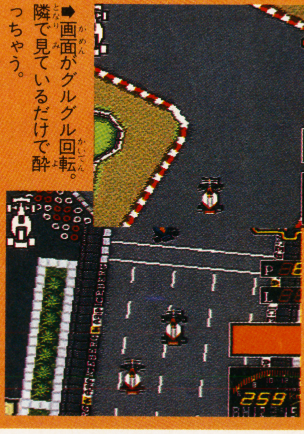
# FAMICOM売り上げ TOP10

ＳＦＣチャートのような大きな変動はなかったが、それでも『びっくり熱血新記録』が初登場でトップを飾りちょっとしたアクセントをつけてくれた。夏の新作ラッシュといっても、ファミコンのほうはそれほど数が多いわけではないので、どうしてもさびしい感じは否めない。このあとは前評判も上々の『ドラゴンボールＺⅢ』（この号と同時発売）のランキングが楽しみというところかな。次回のチャートに注目だ。

## 再販情報

### SFC F-1 GRAND PRIX

全チーム、全ドライバーが実名で登場。マンセルやセナ、シューマッハなど自分が大好きなレーサーを選び、実際のコースで熱い走りを展開できるのだ。イージー、ノーマル、ハードの３段階の難易度設定付きなので初心者でも十分楽しめる。９月４日に再販されるので、未体験者はその頃お店に行ってみよう。



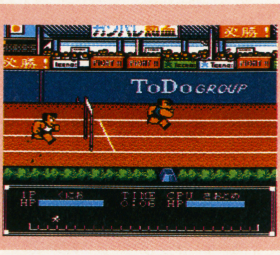

➡画面がグルグル回転。隣で見ているだけで酔っちゃう。

⬅実際のＦ−と同じ26台が、速さを競う。男のロマンだね。

## 1 びっくり熱血新記録

| ジャンル | ＳＰＧ | ポイント | 5,147 | |
|---|---|---|---|---|
| 発売日 | ６月26日 | | | |
| 前回 | ― | 最高順位 | １位 | 1 |
| メーカー | テクノスジャパン | | | |

熱血シリーズ自体が持つ人気に、オリンピック開催によるスポーツ熱が拍車をかけ堂々１位に輝いた。ゲームならではの奇想天外な競技が満載されている。




## 2 ベスト競馬ダービースタリオン

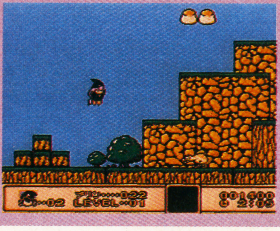
| ジャンル | ＳＬＧ | ポイント | 3,008 | |
|---|---|---|---|---|
| 発売日 | '91年12月 | | | |
| 前回 | ２位 | 最高順位 | １位 | 9 |
| メーカー | アスキー | | | |

８月29日には続編発売の予定。それもヒットするとなると、本年度ファミコン界の貢献度ナンバーワンソフトになるかも。本当にロングセラーな１本。

## 3 まじかる☆タルるートくん2

| ジャンル | ＡＣＴ | ポイント | 2,558 | |
|---|---|---|---|---|
| 発売日 | ６月19日 | | | |
| 前回 | ３位 | 最高順位 | ３位 | 2 |
| メーカー | バンダイ | | | |

前回と同順位をキープ。上位進出はならなかったが、まずは安定人気獲得というところだ。このキャラクターの人気は本当に根強いものがあるね。



| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル | 最高順位 | 登場回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 三国志　覇王の大陸 | 2,419 | ナムコ | 6月10日 | SLG | 1位 | 2 |
| 5 | 4 | ヨッシーのたまご | 2,249 | 任天堂 | '91年12月 | PZG | 1位 | 14 |
| 6 | 5 | 炎の闘球児　ドッジ弾平 | 1,654 | サン電子 | 3月28日 | SLG | 1位 | 6 |
| 7 | 9 | CAPCOM バルセロナ'92 | 1,096 | カプコン | 6月5日 | SPG | 2位 | 3 |
| 8 | 6 | ロックマン4 | 849 | カプコン | '91年12月 | ACT | 2位 | 11 |
| 9 | 10 | 東京パチスロアドベンチャー | 779 | ココナッツジャパン | '91年12月 | ETC | 4位 | 9 |
| 10 | 7 | ファミスタ'92 | 695 | ナムコ | '91年12月 | SPG | 1位 | 10 |

## SUPER MARIO CLUB

### ●イチ押しソフト情報●

ヒットチャートでも常に売り上げ上位をキープしている『ベスト競馬 ダービースタリオン』。その全国版だというから、今回も発売と同時に爆発的に売れそうだよね。前作よりもちょっぴり難しくなっていて、じっくり取り組んで長く遊べる１本なのだ。

### FC ダービースタリオン 全国版

| アスキー | ¥7,200 | ８月29日発売 | ＳＬＧ | ２Ｍ | |
|---|---|---|---|---|---|

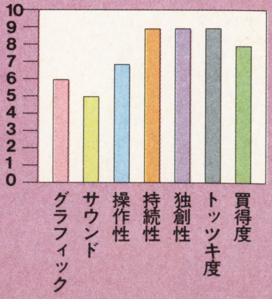
**概要**：馬主として競争馬を生産、育成、調教、出走させて、Ｇ１タイトル獲得を目指す。

**総評**：前作で競馬シュミレーションとしての地位を確立。今回も完成度が高い。関西データの追加版である。

**長所**：自分の馬を育てていくというシステムは、馬に愛情が湧き非常に感情移入しやすい。

**短所**：レース画面の表現が迫力に欠ける。競争馬の知識が必要。

**販売予想本数**：30万本



## FAMICOM 前評判TOP10

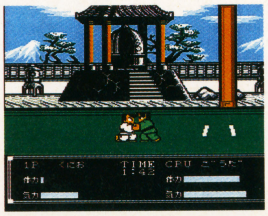
トップは依然として『ダブルムーン伝説』。残念なことに9月に発売が延期されてしまったが、もうしばらくの辛抱だ。初登場ソフトは『ベストプレープロ野球スペシャル』と『プロサッカー』の2本。『ベストプレー…』のほうは超人気シリーズの続編ということもあり、手堅くヒットを決めそう。来月の発売が楽しみな1本だ。

←初登場4位の『ベストプレープロ野球スペシャル』。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ダブルムーン伝説 | 3,108 | メサイヤ | 9月予定 | RPG |
| 2 | 3 | ドラゴンボールZ Ⅲ | 1,205 | バンダイ | 8月7日 | RPG |
| 3 | — | スターウォーズ 帝国の逆襲 | 942 | ビクター音産 | 9月予定 | ACT |
| 4 | 4 | ロックマン5 | 847 | カプコン | 12月予定 | ACT |
| 5 | — | ベストプレープロ野球 スペシャル | 799 | アスキー | 9月予定 | SPG |
| 6 | 2 | ジャストブリード | 741 | エニックス | 未定 | RPG |
| 7 | 7 | デ・ジャヴ2 | 517 | ケムコ | 未定 | AVG |
| 8 | 10 | アダムス・ファミリー | 501 | ミサワエンターテインメント | 未定 | ACT |
| 9 | 8 | SPOT | 451 | BPS | 10月16日 | PZG |
| 10 | — | プロサッカー | 320 | イマジニア | 未定 | SPG |

## FAMICOM 読者人気TOP10

『ドラクエ』と『FF』がシリーズで大健闘。両シリーズとも3本をランキングさせているが、やはりSFC版発売の近づく『ドラクエ』のほうが、全体的にみて上回っている。新作では『びっくり熱血新記録』が5位にランキング。オリンピック開催でスポーツ熱が高まっているだけに、この手のスポーツものはウケがいいのかな。



←5位に初登場の『びっくり熱血新記録』。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ドラゴンクエストⅢ | 5,247 | エニックス | '88年2月 | RPG |
| 2 | 1 | ファイアーエムブレム外伝 | 3,520 | 任天堂 | 3月14日 | S・RPG |
| 3 | 4 | ドラゴンクエストⅣ | 1,874 | エニックス | '90年2月 | RPG |
| 4 | 5 | ファイナルファンタジーⅢ | 1,771 | スクウェア | '90年4月 | RPG |
| 5 | — | びっくり熱血新記録 | 1,498 | テクノスジャパン | 6月26日 | SPG |
| 6 | 10 | 魍魎戦記 摩陀羅 | 1,203 | コナミ | '90年3月 | RPG |
| 7 | 3 | ファイアーエムブレム | 801 | 任天堂 | '90年4月 | SLG |
| 8 | — | ファイナルファンタジーⅡ | 623 | スクウェア | '88年12月 | RPG |
| 9 | 6 | ドラゴンクエストⅡ | 512 | エニックス | '87年1月 | RPG |
| 10 | — | ファイナルファンタジー | 326 | スクウェア | '87年12月 | RPG |

## 全国おもちゃ屋さん巡り

### 今回の協力店は東京・池袋『ビックカメラ』AV館

# ゲームはもちろんAVだって安い

お店の入口を入って、すぐ右側の一角がテレビゲームコーナー。2人の担当の女性がとっても親切で、気分よくお買物できちゃうのだ。

**うちのお店のSFC FCランキング**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マリオペイント | SFC |
| 2 | パロディウスだ! | SFC |
| 3 | プリンス オブ ペルシャ | SFC |
| 4 | ライト ファンタジー | SFC |
| 5 | PGAツアーゴルフ | SFC |
| 6 | スーパーマリオワールド | SFC |
| 7 | 北斗の拳5 | SFC |
| 8 | スーパーバーディラッシュ | SFC |
| 9 | ゆうゆのクイズでGO!GO! | SFC |
| 10 | 超魔界村 | SFC |

(AV館からのメッセージ)ビックカメラの中でも、特にAV関係に強い当店。ハードはもちろん、ソフトやアクセサリー類までマニアの方にも満足いただける豊富な品揃えが自慢です。テレビゲームソフトも、人気タイトルを多種とり揃えて大奉仕。池袋に遊びに来た時は、ぜひ立ち寄ってみて下さい。読者のみなさんに最後に一言。ゲームばかりじゃなく、たまには外で元気よく遊んで下さいね。

テレビゲームコーナー担当 舘岡静絵さん

●ビックカメラAV館●
(住所)東京都豊島区東池袋1-41-4 (電話)03-3984-0002・代表 (営業時間)10:00~20:00 (定休日)年中無休

# ドラクエV 超 レポート 総集編!

SFC | エニックス | ￥9,600 | 9月27日発売 | RPG | 12M

9月27日発売日決定！

# Vのすべて

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1.ストーリー | 3.モンスター | 5.呪　文 | 7.イベント |
| 2.戦　闘 | 4.特殊攻撃 | 6.アイテム | 8.フィールド |

発売を前に、今まで公開された情報をここらでビシッと総まとめ。また、快盗るびぃが読者に代わって、数々の疑問をエニックスに直撃質問！　核心に迫るレポートにビックリ仰天!!　これで夜も安心して眠れる!?

# 1:ストーリー

⬆地形も大きく変わり、地名も新たに設定された『V』の世界。数百年を経て世の中は一変した!?

STORY

## 物語は『IV』の数百年後!?

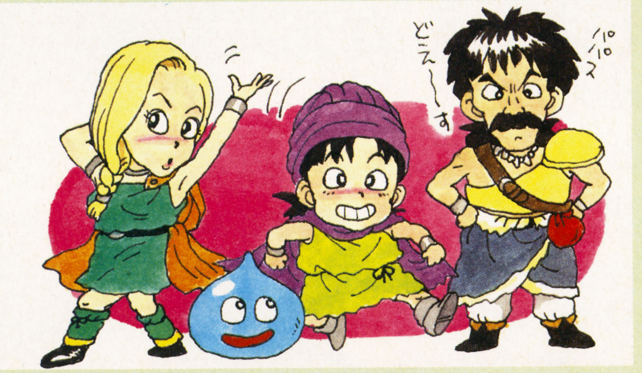
『V』は『IV』から数百年を経過した世界だという。その関連性は定かではないが、地形までもが変化してしまうほど大きく世界は変化している。今回の物語の最大のポイントは主人公の父親の存在。かつてはどこかの国を治めていたほどの人物なのに、なぜか放浪の旅に。ここらへんが冒険の目的に関係しそうだ。またスタート時の主人公が幼年期であること、サブタイトル『天空の花嫁』の存在も気になるところだ。

⬇なつかしい『IV』のマップだ。

STORY

## 謎に満ちた登場人物たち!

何かを探して旅を続ける父パパスと、旅に同行する主人公。とくに父親が元国王らしいことからして、この親子の過去には大きな謎がありそうだ。なぜか母親の姿がない、というのも不思議だよね。ゲームは主人公の幼年期から始まり青年期で本格的な冒険に突入するそうだが、その過程で何が起こるのかも興味深い。もう1人、謎の少女の存在も確認されている。はたして彼女が『天空の花嫁』なのかはわからないけれど、ストーリー上の重要な存在であることは間違いなさそうだ。




STORY

## プロローグは幼年時代!

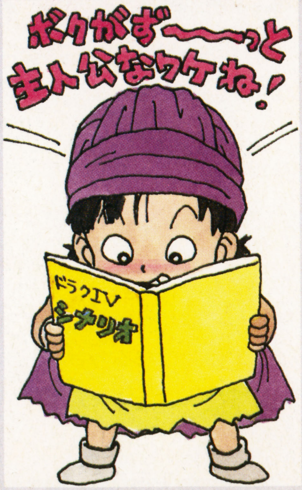
ある村からこの物語が始まる。どうやら父パパスは2年前、ふっと村から姿を消したらしい。そして何かを探し求めて流浪の旅をし、再び村に戻ってきた。目的が達成したから帰ってきたのか、それともこの村に謎があったか。ともかくショッパナからドラマチックな展開になりそう。そして主人公は自力で旅に出ることになるというのだが。

⬅久しぶりに村に戻ってきた主人公と父パパス。

⬅村の人々は突然の帰還に驚くが歓迎してくれる。

## Q 今回も物語が何章かに分かれるの?

**A** 今回は1本のストーリーで展開します。壮大な冒険をじっくりと楽しめる物語になっています。




### るびぃの目

前作が5話構成になっていたのは、8人の主人公それぞれの生い立ちや冒険の目的を説明する必要があったから。それに対して今回は、主人公1人を中心に物語すべてが展開する構成なんだろうね。

©エニックス イラスト/杉山真理

# 2：戦闘

⬆新コマンド「めいれいさせろ」が加わって、逆に「いろいろやろうぜ」がなくなった。

戦闘

## 新コマンド『めいれいさせろ』

ＡＩ戦闘はますます進化する。なかでも新コマンド「めいれいさせろ」で、主人公だけでなくパーティ全員を操作できるようになったのはウレシイ。ここ一番の戦闘では、メンバー１人ずつ、じっくり攻撃方法を選んで戦わせたいからね。

⬅一人ずつ命令してこそ戦闘の奥深さを実感！

戦闘

## 『いれかえ』が充実

今回、戦闘に参加できるのは３人だけ。メンバーチェンジの機会が、かなり増えそうなのだ。そのため「いれかえ」コマンドが充実。メンバー全員をイッキにチェンジできる「そうがえ」、馬車にいる仲間の特技を確認する「みる」が追加されているぞ。

⬅⬇総入れ替えで全員体力満杯？

⬅仲間の数が多いから「みる」で確認。

⬅相性のいい特技を持つキャラを選ぶ。

戦闘

## アニメーション効果で大迫力の戦闘が!!

グラフィックも大幅にパワーアップ。使う魔法、アイテムによって異なるグラフィックが表示され、種類を目で確認できるようになっている。もちろんアニメーション表示だから臨場感も抜群。

⬅こんな感じでアニメーションする。表情豊かな演出。

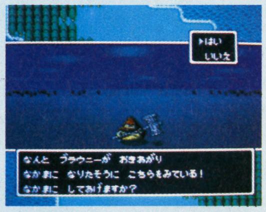
⬅派手ではないけど、視覚によって種類がわかる。ドラクエらしい効果的な演出だ。

➡武器によってもグラフィックが変化。誰の攻撃シーンかもひと目でわかるぞ。

戦闘

## モンスターが仲間に！

今まで敵だったモンスターが、なんと仲間になってくれるのだ。それも40種類以上いるというからたまんない。仲間になる方法がユニーク。戦闘を終えて勝利したとき、倒したはずのモンスターがムクッと立ち上がり、仲間にして欲しい仕草をみせる。そして仲間になるわけだ。それからはキミの片腕として働いてくれるのだ。

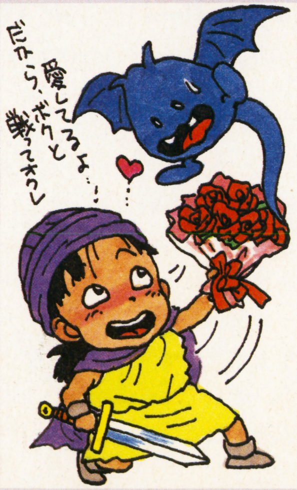


⬅倒したはずの敵が起き上がる。改心したのだ。

⬅画面に映っていたモンスターは馬車の中に！

## Q 仲間にするための力は？

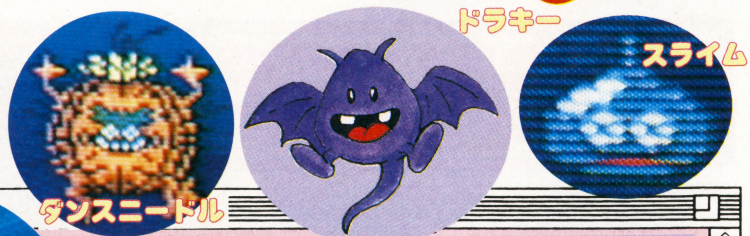
**A** モンスターを仲間にするには『愛』を持って戦うことです。そうすれば、きっと正義に目覚めますよ。




### るびいの目

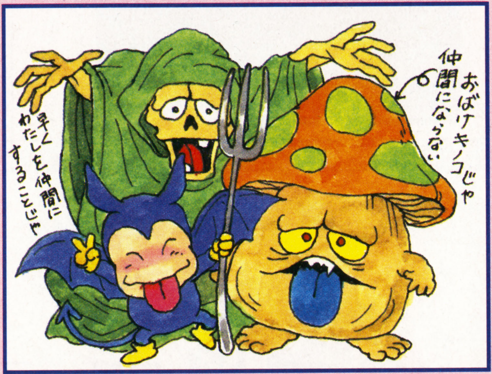
これはなかなか難しい。たとえば「必要以上に打ちのめさない」「正面から正々堂々と戦う」といったことかな。実際にプレイしないとわからないけど、意外なことがポイントだったりするかも。

# 3:モンスター




## 個性豊かな仲間モンスター

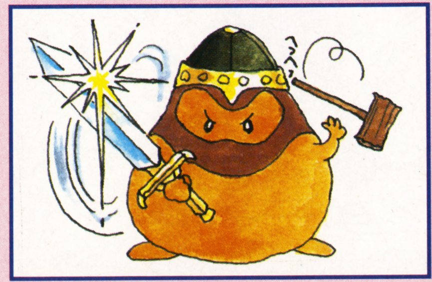
今回はモンスターが仲間としても活躍する。その数は40種類以上。それぞれに名前も用意され（残念ながらプレイヤーが名前を決めることはできないけど）、パーティのメンバーとしてしっかり戦ってくれる。ただの助っ人として勝手に戦うNPC（ノンプレイヤーキャラ）とは違い、自分で攻撃方法を決めて思い通りに戦わせることができるのだ。また、各モンスターには特徴的な特殊攻撃が用意されていて、人間にはない個性的なキャラクターを楽しめるぞ。



モンスター

## モンスターも成長する

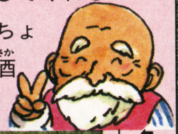
仲間モンスターにもレベルの設定があり、戦いによって得た経験値で能力が上がる。また、モンスター用のアイテムも数多く用意されているらしいぞ。

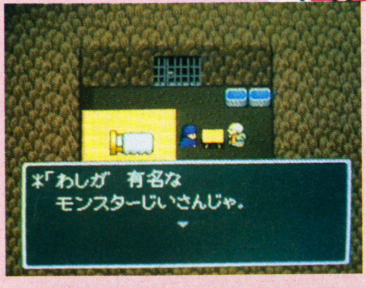


モンスター

## モンスターじいさん登場

仲間モンスターを管理してくれるのはモンスターじいさん。ちょうど『III』のルイーダの酒場のような存在なのだ。






⬅馬車に入りきらない仲間モンスターを預かってくれているのだ。

## Qスライムが何匹も仲間になる？

**A** 同じ種属のモンスターが複数いますから、当然同じ種属のモンスターが仲間になることもありえますね。

### るびいの目

仲間モンスターは40種類以上いて、さらに同じ種属のものが何十匹。てことは『V』の世界には何百もの仲間になってくれるモンスターがいるのね。じゃスライムばっかりのメンバーができる？　こりゃ楽しろそう。

# 4:特殊攻撃

## モンスターだけの特権？

ドラクエシリーズのモンスターの魅力は、特殊な攻撃をしてくるところ。今回もユニークな攻撃がたくさんみられる上、特殊攻撃がグラフィック表示されるのだ。また仲間になるモンスターの中にも特殊攻撃をするヤツがいるというから、戦闘が楽しくなるだろうし、モンスターへの思い入れがより強くなるね。

### スカンカー

⬆画面をとおして臭ってきそうだ。物理的な面より精神的なダメージが大きそう。

### アルミラージ

⬆大きく息を吸い込んで力をためこみ、次のターンで爆発させる。倍以上の力を発揮しそうだぞ。

### サボテンボール

⬅両手を上げてジャンプ、空中からズドンと攻撃だ。空からサボテンが降ってくるようなもんだな。

### いっかくウサギ

⬅角を生かした突進攻撃。グサリと刺さったら痛そうだぞ。

### スピニー

⬅やられる前にひと花咲かせる自爆攻撃。捨て身だからこその恐ろしさだ。

### カパーラナーガ

⬅凍りつく息を吐いて敵をカチンコチンにしてしまう、恐ろしい攻撃だ。

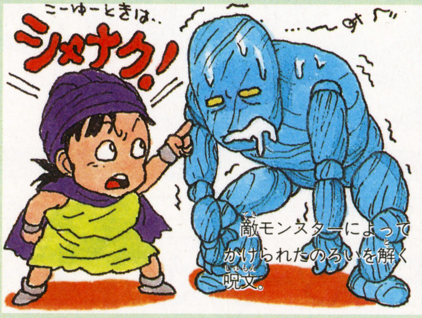
# 5:呪文

## 便利に使いやすく

まったく新しい呪文を加えるだけでなく、今回はこれまでの呪文に新しい効果を加えるようなリニューアルが行われる。全体として使い分けがしやすく、便利な呪文体系をつくろうという姿勢がよーくわかるのだ。

⬅消費MPもバッチリ画面上で確認できるようになっているぞ。

### シャナク




敵モンスターによってかけられたのろいを解く呪文。

### マホキテ

敵から呪文攻撃を受けたとき、その分のMPを奪い取るのだ。

### インパス

宝の罠を見破るだけでなく、新たにアイテム鑑定の効果を追加。

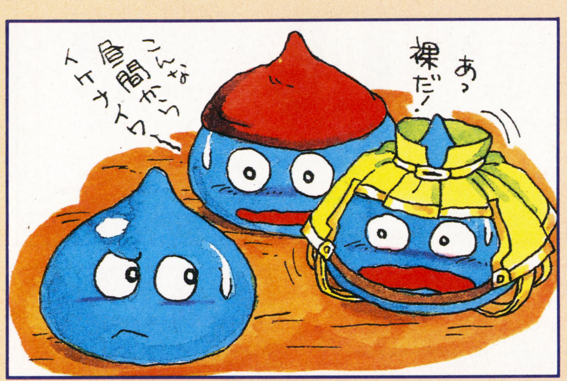
### パルプンテ

さらにユニークな効果が追加されてパワーアップするぞ。

# 6:アイテム

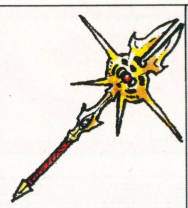
## モンスターには専用アイテムも

アイテムの種類は、かなり増えそうだ。というのも今回は40種類以上のモンスターが仲間になることから、各モンスターにいくつかの専用アイテムが用意されそうだからだ。アイテム収集の楽しみが、ますます広がりそうだぞ。またエルフの飲み薬のように、これまでみんなが欲しがっていた便利なアイテムも追加される。それだけ戦闘が厳しくなるってことかもしれないけどね。



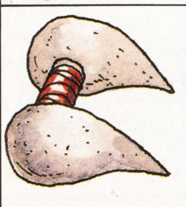
**とがったほね**

骨をそのまま武器にした原始的なアイテム。そこそこの攻撃はできそうだけど。



**らいじんの槍**

攻撃力のある武器だが、道具として使うと先端から雷光がほとばしりダメージを与える。

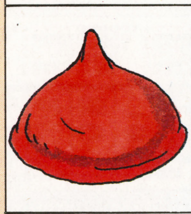


**いしのきば**

これまた原始的な武器。2つの石を組み合わせてるから、攻撃力も2倍なのかな？

**エルフの飲み薬**

これを飲むとMPが全回復する。薬草などよりずっと使い道が広い新アイテムだ。

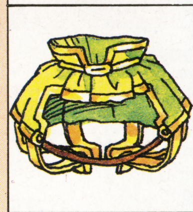


**とんがりぼうし**

スライムの専用防具かな。あまり効果はなさそうだけど、かわいいから許そう。

**風の帽子**

名前からして素早さがアップする防具かもしれない。軽そうだから誰でも装備できる？

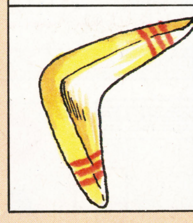


**スライムの服**

これまたスライム専用のアイテム。体にジャストフィット。ユニークな形の防具だ。

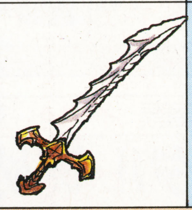
**スネークソード**

スネーク＝ヘビのようにクネクネ曲がった剣。何か特殊な攻撃ができそうな気もする？



**ブーメラン**

『Ⅳ』では、ゲームの序盤で役に立った武器だった。今回もかなりお世話になりそうだ。



**のこぎり刀**

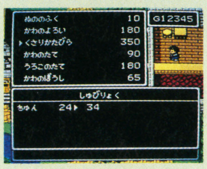
刃の部分がギザギザになっていて敵を切り刻むこともできそう。パワーがありそうだ。

アイテム

## SHOPも新装開店

お店のサービスがますます親切に充実。そのアイテムの威力がパラメータ表示でわかる他、その場で装備もさせてくれるようになった。

◀店主がいつものメッセージで応対。

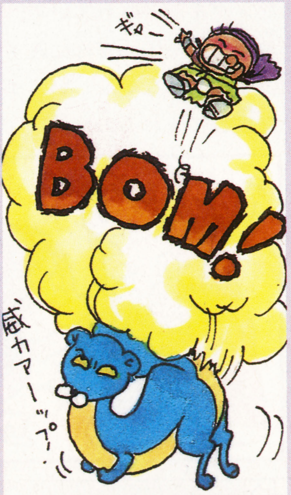



◀守備力がどれだけ上がるかわかるぞ。

◀ついでに装備もその場でできちゃう。

## Q 特殊攻撃もレベルアップする？

**A** 仲間モンスターのなかには、レベルアップによって特殊攻撃の威力が増していくものもいます。




### るびぃの目

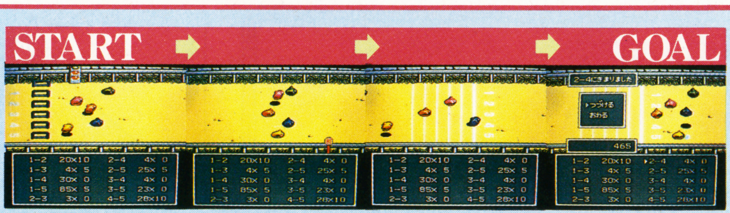
たとえば魔法使いなら、同じ系列のより強力な魔法を覚えていくよね。それと同じような感覚で特殊攻撃もパワーアップするわけね。それに合わせてグラフィックもすごいものになっていったら楽しいだろうな。

# 7:イベント

## カジノがニューOPEN

建物も豪華になって、カジノが新装。もちろん外観だけでなく各コーナーも充実して、まさに娯楽の殿堂として再登場するのだ。全体的に配当もよくなってるみたいだし、ドップリはまってしまいそうだ。

⬅ラスベガスを思わせる超豪華なカジノの外観。中身も負けず劣らずパワーアップしたのだ。




### スライムレース

今回の新しい目玉はコレ。競馬人気を反映して(?)本格的なレース場がオープンしたのだ。5匹のスライムが抜きつ抜かれつの好レースを展開。その表情を見ているだけでも楽しめそうなコーナーだ。

### スロットマシン

5リールのマシンが登場して、最高配当は10万倍!一発逆転を狙うならコレだ。

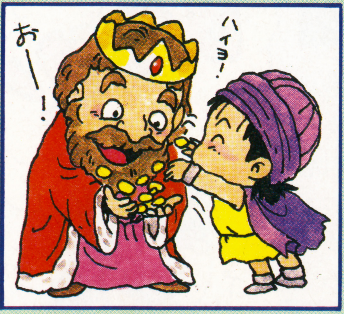
### 格闘場

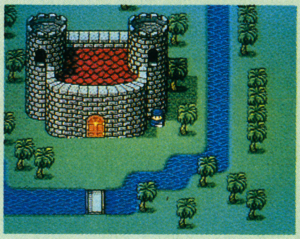
今回は、フィールド画面上で激戦する模様が見られるように。ますますヒートアップ!

イベント

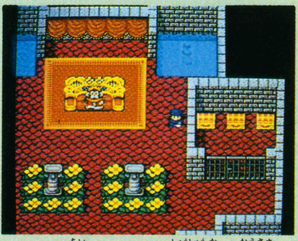
## 小さなメダル集め再び!

ゲームの本筋とは別に、全体を通してのビッグイベント。それが「小さなメダル集め」だ。前作同様、世界のさまざまな場所に小さなメダルが隠されていて、それを集めてある国の王様に渡すと他では手に入らない珍しいアイテムと交換してくれるのだ。



⬆前作は寂しかった王様の屋敷も今回は立派に建て直されたようだぞ。



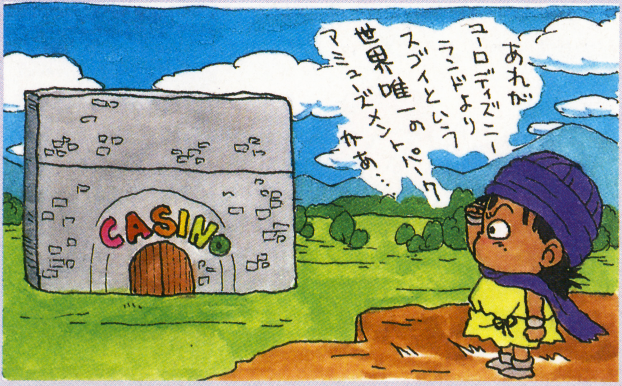
⬆これが小さなメダル収集家の王様の部屋。あの宝箱の中身を知りたい!

## Q カジノは2か所以上?

**A** 世界にただ1つだけです。スライムレースが加わって、まさに世界一の娯楽施設になりました。

### るびぃの目

まあ、何か所もあるより充実した1か所のほうが価値があっていいでしょう。ところで今回はポーカーがなくなってしまった。倍々で増やす楽しみがなくなって、ちょっと残念だけど、代わって登場した新コーナー、スライムレースは大いに期待できそうだよね。



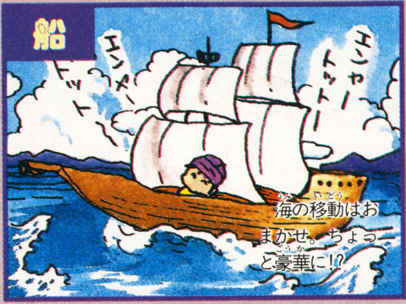
# 8:フィールド

## 3種類の乗り物登場！陸海空で乗り分けよう

基本的な乗り物。街の中以外はこれで移動。

岩山は飛び越えられないが、機動力は抜群。

乗り物はドラクエファンの大切なお楽しみ。今回も陸・海・空それぞれに乗り物が用意されているぞ。このなかで最も注目されそうなのが新登場の空飛ぶジュウタン。馬車ごと乗っかることができて、空をスイスイ移動できるのだ。ただ前作で登場した気球のように、岩山を飛び越えることはできないらしい。ということは、岩山を越えられる、第4の乗り物が登場するかもしれないということだね。馬車と船は、基本的にこれまでと同じ機能で登場することになりそうだけど、グラフィックは格段に細かく美しくなった。手に入れたときの感動、旅をするときの爽快感が、ますます大きくなりそうだぞ！

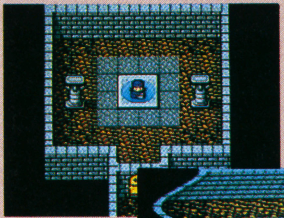


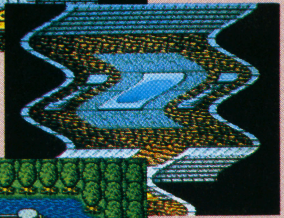
海の移動はおまかせ。ちょっと豪華に!?

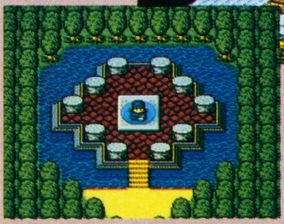
フィールド

## 旅の扉がパワーアップ！

便利なワープゾーンといえば旅の扉。ある一定の区間を瞬間移動できる場所だ。機能的にはほとんど変わらないようだが、グラフィックは驚くべき進化をとげた。グニュグニュと揺れる場面もリアルになり、そのあとパァーっと輝いたりする。感動ものだ。

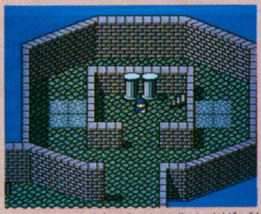

⬅ここが旅の扉。ずっと遠くのある地点まで一瞬でワープできる。どんな乗り物より便利かもね。


➡扉に入るとグニャグニャ画面が揺れ始めて。

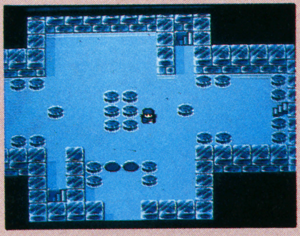

⬅ピカーっと画面が光って（写真にはないけど）目的地に到着する。ＳＦＣの実力を思い知るぞ。

フィールド

## 謎の地形？？？

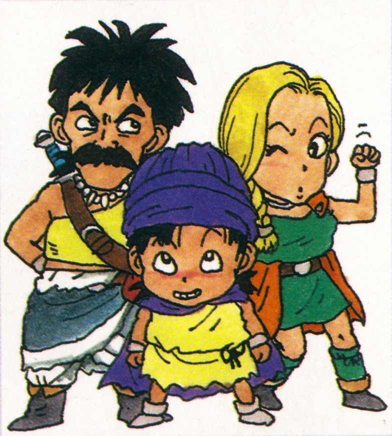

⬆どこかの塔の内部。立体感抜群のグラフィックだぜ。

⬇崖のとちゅうにある通路。どうやら迷路に迷いこんだみたい。


⬆ここは氷のダンジョン？　もしかしてすべってまともに歩けなかったりするのかもしれないね。

## Q モンスター以外にも仲間になるキャラは？

**A** もちろん人間の仲間がいますよ。お父さんや、あの少女だって仲間になります。ルイーダの酒場だってありますから。



### るびぃの目

なるほど、人間の仲間がいてちょっと安心かな。あの少女も仲間として活躍してくれるみたい。人間はモンスターじいさんじゃなくてルイーダの酒場で預かってもらう。ちなみにモンスターじいさんは、１人じゃなくて世界各地に何人かいるみたいだよ。

★『ドラクエV』のCDがアポロンから10月21日に発売!!

# FFV 超 レポート

ついに『FFV』にも(超)レポートが登場だあ！(勝)自慢の情報網にかかったこの超大作の極秘情報をビシバシと公開してしまうぞ！ 注目！

# FINAL FA

ファイナルフ

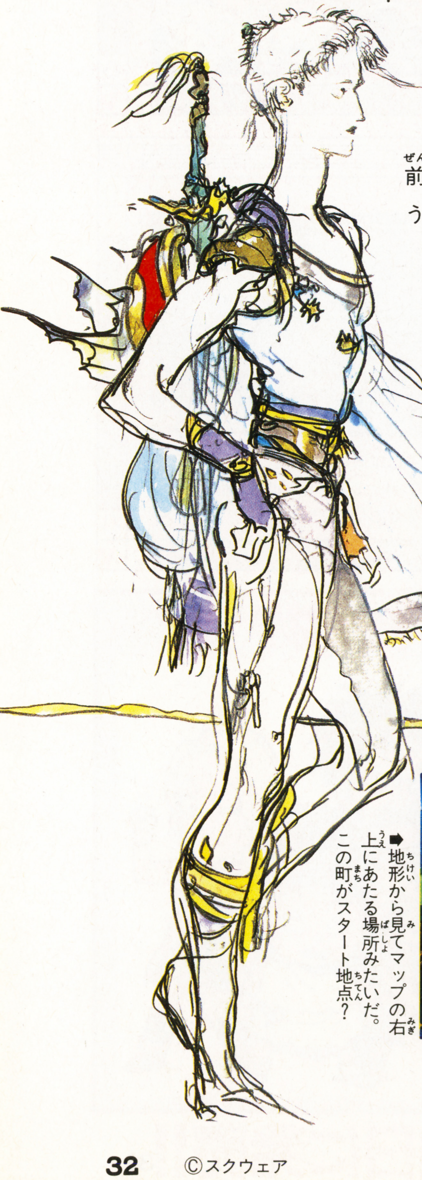
SFC | スクウェア | 価格未定

## 情報①
## FIELD MAP

ファン待望のフィールドマップをついに入手した！

大陸の大部分が山地で分断されているので、比較的早い時期に船、もしくは飛空艇などの乗り物が手に入るだろうと予想できる。もしくは前作のデビルロードのような移動手段があるかも。

そして、妙に気になるのが内海の中央に浮かぶ島。他の世界への入口か!?



➡地形から見てマップの右上にあたる場所みたいだ。この町がスタート地点？

これが


©スクウェア

# NTASY V

## ァンタジーV

| 発売日未定 | RPG | 16M | |
|---|---|---|---|

# 16メガの謎に迫る 4大最新情報

## 情報① FIELD MAP

ワールドマップ初公開!この地でどんな冒険が?

## 情報② CHARACTER

主要キャラ4人はこんなヤツらなのだ!

## 情報③ BATTLE SYSTEM

パワーアップしたATBの正体はこれだ!

## 情報④ WORLD GUIDE

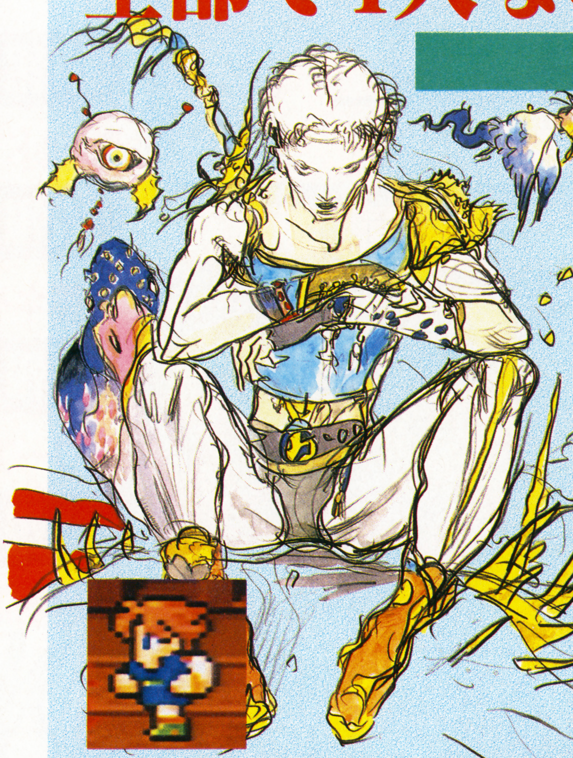
個性あふれる数々の地をイッキに紹介!

## 情報②

みんなの分身となって、モニターの中を駆け巡る主人公たちを天野氏のイラストとともに大紹介！　外見から判断すると、今までのシリーズとは少し趣の異なった職業が続々登場しそうだ。これは楽しみだよね！

# 『V』のパーティは全部で4人なのだ！

## バッツ



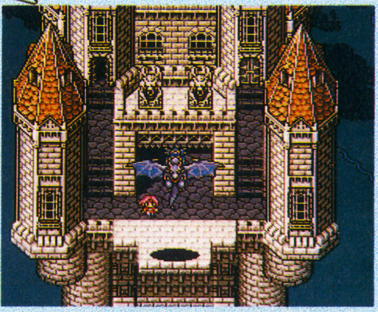
### モンスターと仲のいいヤツ？

まず注目すべきは、バッツの回りにいるモンスターたちだ。『FFⅣ』でもおなじみのアーリマンやズーなどがいるのをチェックできる。召喚士というよりはモンスター使いかも？

そして、もうひとつの注目はタイトルロゴのドラゴンの存在。竜騎士という可能性も高い。このイラストでもドラゴンらしきもの（トゲや背ビレが見える）の背中に乗っているようだぞ。

### 職業は召喚士？

⬅肉弾戦はもちろん、強力なモンスターを呼び出すこともできたりして……。



⬅高くそびえる塔でレナに別れを告げている竜騎士。これはバッツか。

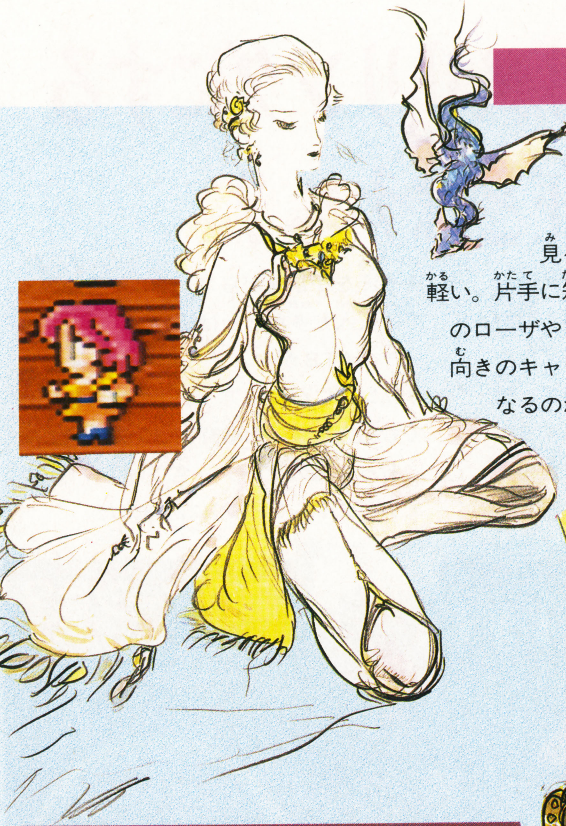
### それとも竜騎士？

### 最後までこのパーティで戦うぞ

人々との感動的な出会いと別れが『FF』シリーズの魅力。でも、『V』では今回紹介した4人のキャラたちだけで冒険を続けていくらしい。『Ⅱ』のようにイベントキャラがついてくるというカタチとも、また違うようだぞ。いったいどんな展開が待つ？

⬆ガラフの抜群の（？）記憶力でダンジョンを脱出。ホントにこのパーティで最後まで？

## レナ



### 幼さを残す美しい少女

見る限りではこの中で一番武装が軽い。片手に短剣を持っているだけだ。『Ⅳ』のローザやリディアと同様、あまり肉弾戦向きのキャラではないかも。ここでも気になるのが、右上に飛んでいるドラゴン（まだ子供か？）の存在。もしかしたら竜騎士と何か関係のある職業？

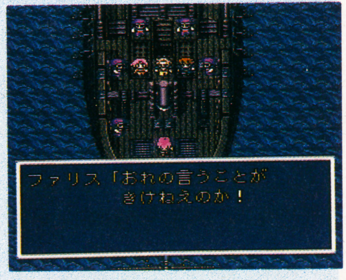
## ファリス

### 全身を華麗に着飾る戦士

美しい装飾が施された服を着ているのがわかるよね。王子というよりは、この少し下品とも思える豪華さは海賊に近いカンジだ。しかも部下のひとりというよりも、ズバリ！ 船長と見たぞ。もちろん戦闘の腕前はかなりのものだろう。扱う武器はレイピアなどの細身の剣で『Ⅳ』のエッジみたいに"盗む"なんて特殊攻撃も使えるかも。

このキャラとバッツたちの出会いのシーンは、ちょっと物騒な雰囲気になるのではないかな？

### 海賊の親玉みたい




⬅気性はかなり激しいみたいだぞ。回りにいるのは部下の海賊かな。

## ガラフ

### 年はとっているが体からにじみ出る気迫は本物

腰に剣、背中には２本の槍を背負った老戦士。表情もなかなか険しいものがあるよね。服装からして昔はどこかの国の親衛隊長ぐらいは務めていた器かも。といいつつ、ゲームの中ではピンチになってもギャグを飛ばすようなボケ役を演じている。雰囲気としては『Ⅳ』のシドみたいな楽天的な性格といえるかな。まあ、そのギャグも危機にあせる若き冒険者たちを安心させるための手段と考えると、このガラフってキャラ、タダ者じゃないかもよ。

### 楽天的なオジサンだ

⬅こんなピンチの時にギャグを飛ばせるなんて。とんでもない大物なのかもしれない。

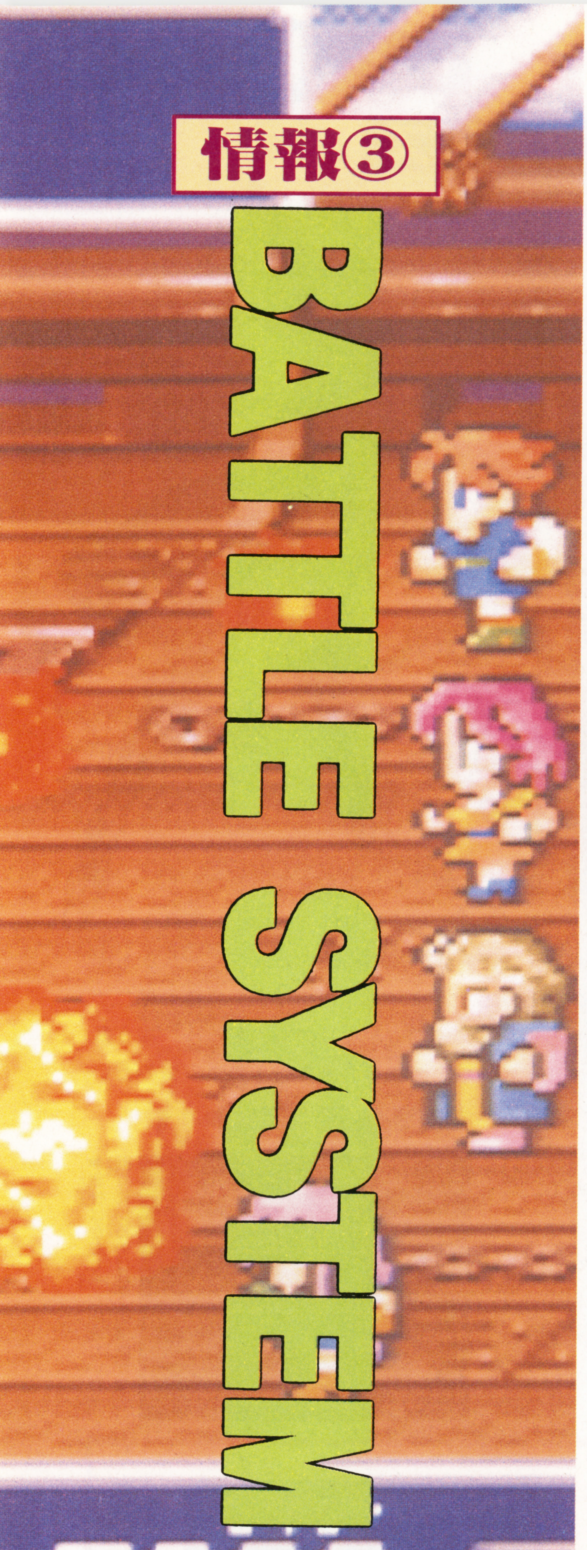
### キャラたちの表情がとても豊かなのだ！

イベントなどによってキャラの表情が変わったり、フキダシが登場するのは15号でも紹介したよね。フキダシの中の文字は、"？"の他に"！"や"♥"などもあるぞ。それぞれどんなところで登場するか想像できるね。

⬅何かわからないことがあった時は、ハテナマーク。町中でも登場する予定。

情報③

# BATTLE SYSTEM



新作ごとに毎回斬新なアイデアで、プレイヤーを驚かせてくれる『FF』シリーズ。その開拓者魂には、おそれいるってカンジなのだ。もちろん、戦闘システムだって例外じゃない。大幅にパワーアップしているぞ！

# ATBをよりスリリングにする WTGの存在とはナニ？

前作のATBで、RPGバトルの常識を打ち壊してくれた『FF』シリーズ。戦闘に“リアルタイム”という要素を加えただけであれだけおもしろくなるなんて、誰が予想しただろうか。敵キャラもATBならではの、個性的なヤツが次々と登場してきた。イベントバトルなどで大興奮&冷や汗をかきながらコントローラを握っていた人も多かったはず。

そのATBがなんと『V』では、よりスリリングにパワーアップ！　秘密は15号でも紹介していた戦闘シーンで HPの隣にあった謎のゲージ、名づけてWTG(ウェイトタイムゲージ)にあるのだ。

これが新登場のWTGだ！

## 攻撃に移るまでの時間がひと目でわかるのだ

ズバリWTGの役割を説明すると、戦闘シーンでの各キャラが次の攻撃アクションに移るまでの時間をビジュアルで表示する、というもの。つまり、このゲージが右側まで満タンになれば、そのキャラはアクションに移れるというわけだ。見えているから安心というよりも、ゲージがノロノロ上がるキャラにやきもきすることの方が多いと思うぞ。あと数ミリで満タンだったのに、パーティが全滅しちゃった、なんて声をたくさん聞くことになりそうだなあ。とはいうものの、早くプレイしてみたい。

⬅キャラの素早さによってゲージの上がるスピードも違う。早く満タンになれ！

➡ゲージが満タンになって光り出したらキャラがアクションを始めるのだ。

# 他にもこんなところがパワーアップしたぞ！

注目すべきポイントはWTGだけじゃない。その他にもいろんなところに16メガパワーが大爆発！　もともとあったものをより完璧に、また、まったく未知の要素が登場したりと、期待を裏切らないデキはさすが。

## ①アニメーションが超ハデになったのだ！

16メガという大容量のためにグラフィック面、特に戦闘シーンのアニメーションは、とてつもない迫力で目の前に展開するぞ。もちろん装備した武器によってグラフィックが変わるのは、このシリーズの常識だよね。画面に映る部分としては小さいながらも、今まで以上に細かく描き込まれている。今回も数々の特徴的な武器が登場するらしいから、楽しみだよね。

この他にイベントシーンでもこの大容量の恩恵が余すところなく発揮されるにちがいない。気になる価格は「まだ未定ですが手頃な線で考えてます(スクウェア)」ということなので安心。

⬅ファイガや火遁の術はこれ以上の威力で迫るぞ。

➡エッジのような忍者が登場するんだろうか？

### 武器のグラフィックも全部違う

⬅一番ポピュラーな武器だ。当然種類も多そうだぞ。

➡力のない女性キャラが装備する？　後方より援護射撃だ。

⬅いかにも威力がありそうなゴツい外見の武器。重そう。

➡どんな職業のキャラが装備するのか、興味しんしんだね。

## ②黒、白、召喚以外の新魔法が登場か？

黒、白、召喚以外の魔法とはいったい何だろう？　編集部としてはやはりATBに密接に関係しているものと予想するぞ。

それから、魔法の修得方法も見逃せないポイント。シリーズを通して見ると『I』と『III』ではお店で買う、反対に『II』と『IV』ではレベルアップ時に覚えていったよね。単純に順番から考えると『V』ではお店で購入するパターンなんだけど……どうかな？

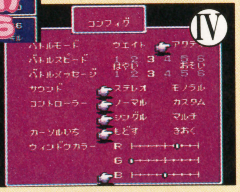
⬅やはり一番可能性の高いのは、ATBに関係した魔法だろう。時間操作系とでもいえるだろうか？

➡こんなカンジで魔法を買って覚えるというパターンも可能性がないわけじゃない。期待しよう。

## ③コンフィグモードは『V』でもあるぞ

RPGというポピュラーなジャンルにはいろんなタイプのプレイヤーが存在することがわかった『IV』のコンフィグモード。おまけといいつつも、かなり役に立った人もいたはず。『V』でもコンフィグは健在。もちろんパワーアップしている。主なところではATBのWTGの表示のON、OFFができるのだ。その他にも『V』を楽しむための調整機能がついているらしい。

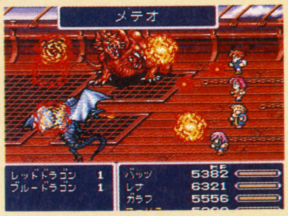
⬅戦闘をリアルタイムにするかはプレイヤーの自由。だけど、あのATBを体験しない人なんていたのかな。




➡ウインドウカラーも微妙に変えることができた。自分の好きな色とか、目に優しい色とかに調整。

## ④まだまだATBに秘密アリ

ウワサではWTGの他にもとんでもないシステムが登場する予定だそうだ。まだはっきりしたことはわかっていないが、現在わかるのは〝ウインドウに秘密がある〟ということ。おそらくATBと密接に関係しているだろうこのウインドウ。その中にはいったいどんなことが表示されるのか？




⬅これだけ忙しいATBにさらに新たな要素が加わる。

➡この画面のどこかに新ウインドウが出現するのか？

情報④

# WORLD GUIDE

陸、海、空と冒険の舞台は、今回もさまざま。おそらく他にも未知の大陸(地底や他の惑星か?)などが登場するに違いない。もう、ワクワクしてきたでしょ? 広大な舞台のほんの一部だけど、紹介するとしよう。

# さまざまな冒険の舞台

## 海 今回の海も危険がいっぱい

冒頭のフィールドマップのイラストでもわかるように、今回は海の占める面積が非常に広い。当然ここを舞台にしたイベントも多いはず。モンスターも強力なのが登場するんだろうな。

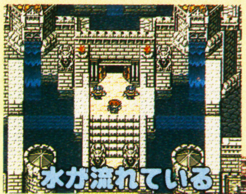
←もしかしたら、乗っていた船が破壊されてしまったのかもしれない。

➡海賊のシンボルマーク、ドクロの飾りがついている扉が不気味なのだ。

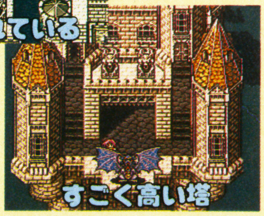
## 城 シリーズ最大の規模を誇る城が登場!

まず驚くのが城の大きさ。塔など背景を見る限り、とんでもない規模を持っているのがわかる。『Ⅳ』と同様バロンのような軍事大国が登場する可能性が高い。

またグラフィックも超リアル。たとえば右の写真で入口の両脇を流れている水路。これなどは微妙にスクロールしている。



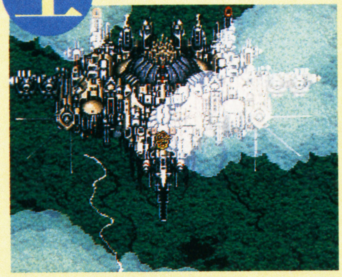

←画面下の左右の塔にはコケまで生えている細かさ。こりゃスゴイよね。




➡背景を見る限りではとんでもない高さを誇る塔だ。竜騎士の発着場なのかな。

# が待ち受ける！

## 空 メカニカルな空中宮殿



⬅飛空艇で乗り込むということはゲーム後半で登場する予定かな。

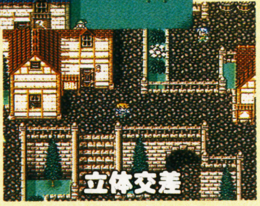
## 森 チョコボはここにいるかな

⬅でぶチョコボはどこにいるんだろう。臭いはする？

## 町 個性豊かな所ばかりなのだ

気になるのが、右上の写真で登場している杖のマークの看板がある店だ。まさか杖専門の武器屋とは思えないし、編集部ではズバリ！魔法屋と予想してしまうぞ。ということは『V』の魔法は『I』や『III』のように、お店で買って覚えるシステムになるかもしれない。シリーズおなじみの隠し通路もたくさんあるんだろうなあ。

⬅武器屋に防具屋、それともうひとつは？




⬅このような立体交差が続々と登場する予定なのだ。楽しみ。

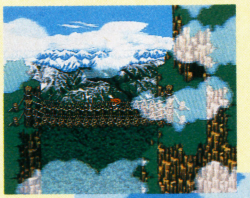
⬆羊に話しかけると、鳴いてくれるぞ。

⬇海賊ってまさかファリスの……？

⬆この町をこのような姿にしたヤツが今回の敵なのか。

## 山 頂上には何が待つ？

『IV』では、イベントにからんでくる重要なダンジョンがあった"山"。今回もそうかな？



⬅つり橋のたわんだところが妙にリアル。

⬅背景のグラフィックの細かさに驚くね。

次号（9月11日発売）はATBのカギを握る魔法の秘密を解明！

# SELECTED 大攻略

## ゲームの悩みはこれで解消!!

せっかくの楽しい夏休み、おこづかいをためて買ったゲームがクリアできない！　なんて絶対イヤだよね。そこで㊛厳選夏のビッグ4を、徹底的に攻略してしまおう。ゲームのポイントには、下のイラストをつけて特別に大攻略。そこだけ読んでも役立つぞ!

大攻略 POINT

CONTENTS


キャプテン翼III～皇帝の挑戦……P.41
サンドラの大冒険……P.46
パロディウスだ！……P.50
スーパー桃太郎電鉄II……P.54


 写真 PPS C Charlie Cole　タイトルロゴ 杉山真理

# キャプテン翼III
## ―皇帝の挑戦―

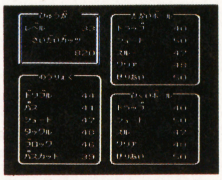
ワールドユース大会に挑戦する今回の翼たち。その大舞台でみっともない敗退をしないよう、今回は敵チームのすべてのデータをお見せしてしまおう。これをどういかすかはキミのテク次第だ！

| SFC | テクモ | ¥8,900 | 発売中 | SLG | 8M | B |
|---|---|---|---|---|---|---|

## データはこうして使うのだ！

選手にはそれぞれゴロ、低い浮きダマ、高い浮きダマに対するデータがある。敵とぶつかったとき、データを知っていればどうすればいいのかわかるはず。

必殺技を持っている選手は、その技の威力ものせておいた。シュートならシュート力、ドリブルならドリブル力を表すので、うまく活用してくれ。



▲味方のデータも常にチェックしておくと、さらに役に立つ。

▼第1部

### コリンチャンス

**リベリオ**
バナナシュート：20。パスを回すな。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 10 | 12 | 14 | 11 | 13 | 9 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 11 | 10 | 11 | 11 | 10 | 8 | 11 | 9 |
| H | 11 | 10 | 11 | 11 | 10 | 8 | 11 | 9 |

**サトルステギ**
ダイナマイトヘッド：21。強力！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 12 | 12 | 10 | 8 | 8 | 9 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 12 | 9 | 10 | 10 | 9 | 8 | 10 | 9 |
| H | 11 | 10 | 11 | 11 | 10 | 9 | 11 | 10 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 5 | 5 | 5 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 |
| MF | 7 | 7 | 7 | 5 | 5 | 5 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 |
| FW | 7 | 6 | 7 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 10 | 13 | 8 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 11 | 15 | 12 | 12 |

### モンマルトル

**シェスター**
スパイラルパスカット：ゴロ28、浮きダマ26。コワイ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 16 | 17 | 19 | 14 | 16 | 19 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 17 | 17 | 14 | 16 | 15 | 8 | 15 | 17 |
| H | 17 | 17 | 14 | 16 | 15 | 8 | 15 | 17 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 15 | 19 | 11 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 14 | 14 | 16 | 16 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 11 | 11 | 10 | 12 | 12 | 14 | 10 | 10 | 9 | 9 | 7 | 13 | 13 | 15 | 10 | 10 | 9 | 9 | 7 | 13 | 13 | 15 |
| MF | 13 | 15 | 15 | 9 | 11 | 14 | 13 | 13 | 8 | 10 | 11 | 9 | 13 | 15 | 13 | 13 | 8 | 10 | 11 | 9 | 13 | 15 |
| FW | 15 | 14 | 16 | 9 | 14 | 14 | 14 | 15 | 9 | 11 | 11 | 9 | 14 | 15 | 14 | 15 | 9 | 11 | 11 | 9 | 14 | 15 |

### モンテレー

**カペロマン**
サイドワインダー：26。ドリブル中に止めよう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 18 | 21 | 20 | 16 | 16 | 12 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 20 | 13 | 14 | 14 | 13 | 12 | 14 | 12 |
| H | 21 | 21 | 21 | 19 | 15 | 15 | 14 | 15 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 22 | 24 | 18 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 21 | 23 | 22 | 22 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 19 | 18 | 16 | 19 | 16 | 19 | 19 | 18 | 13 | 15 | 13 | 20 | 21 | 18 | 19 | 18 | 13 | 15 | 13 | 20 | 21 | 18 |
| MF | 19 | 18 | 20 | 17 | 20 | 19 | 20 | 18 | 15 | 16 | 19 | 14 | 21 | 18 | 21 | 21 | 15 | 16 | 19 | 14 | 21 | 18 |
| FW | 19 | 18 | 20 | 17 | 21 | 19 | 20 | 18 | 15 | 16 | 19 | 13 | 21 | 18 | 21 | 18 | 15 | 16 | 19 | 13 | 21 | 18 |

### グレミオ

**ダ・シルバ**
パッションスタンピード：33。シュートは強くないぞ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 22 | 23 | 25 | 15 | 19 | 18 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 23 | 23 | 23 | 21 | 17 | 17 | 16 | 17 |
| H | 23 | 23 | 23 | 21 | 17 | 17 | 16 | 17 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 29 | 30 | 21 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 26 | 26 | 29 | 29 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 18 | 20 | 19 | 19 | 16 | 16 | 18 | 20 | 14 | 18 | 16 | 18 | 16 | 15 | 18 | 21 | 14 | 18 | 16 | 19 | 16 | 15 |
| MF | 22 | 20 | 19 | 19 | 16 | 16 | 23 | 20 | 21 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 23 | 21 | 21 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |
| FW | 22 | 20 | 19 | 19 | 18 | 18 | 23 | 20 | 17 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 25 | 21 | 17 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |

### マンチェスター

**カルツ**
ハリネズミドリブル：35。松山のイーグルタックルで。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 23 | 26 | 22 | 23 | 27 | 26 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 26 | 23 | 24 | 25 | 19 | 19 | 20 | 19 |
| H | 26 | 23 | 24 | 25 | 19 | 19 | 20 | 19 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 24 | 28 | 20 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 25 | 27 | 27 | 28 |

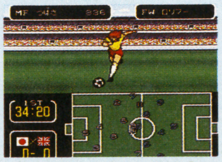
| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 22 | 25 | 21 | 25 | 22 | 22 | 23 | 23 | 20 | 20 | 19 | 24 | 24 | 20 | 23 | 23 | 20 | 20 | 19 | 24 | 24 | 20 |
| MF | 24 | 26 | 22 | 22 | 25 | 22 | 25 | 24 | 20 | 20 | 24 | 19 | 24 | 20 | 25 | 24 | 20 | 20 | 24 | 19 | 24 | 20 |
| FW | 25 | 26 | 22 | 22 | 25 | 22 | 25 | 24 | 20 | 20 | 24 | 19 | 24 | 20 | 25 | 24 | 20 | 20 | 24 | 19 | 24 | 20 |

### 大攻略POINT 『キャプ翼』問題集

**問1** 翼がガッツ620の状態で、岬とゴールデンコンビでゴール前に進み、その後30秒間ドリブルしてサイクロンシュートを打った。残りのガッツはいくつ？ ヒントは㊙14号。

**問2** 対イングランド戦でロリマーがボールを持ってきた。しかしまだゴール前ではないのでシュートを打ちそうにない。誰を動かす？ 下から選べ。

①松山
②次藤
③石崎



※データの見方　表中のG＝ゴロのボール、L＝低い浮きダマ、H＝高い浮きダマに関するデータです。またクリア1＝オフェンス時、クリア2＝ディフェンス時のクリアのデータです。表中のシュート＝ノーマルシュートを表す。

©高橋陽一／集英社・テレビ東京・土田プロ　©テクモ

## バイエルン

### シュナイダー

ファイヤーショット：40、ネオファイヤー：49。若林にまかせよう！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 32 | 34 | 36 | 29 | 33 | 29 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 35 | 27 | 28 | 29 | 23 | 23 | 32 | 23 |
| H | 33 | 27 | 28 | 29 | 23 | 23 | 32 | 23 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 30 | 33 | 24 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 29 | 29 | 30 | 30 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 29 | 28 | 29 | 24 | 27 | 24 | 30 | 28 | 23 | 24 | 22 | 24 | 27 | 26 | 30 | 28 | 23 | 24 | 22 | 24 | 27 | 26 |
| MF | 31 | 29 | 30 | 23 | 27 | 24 | 32 | 29 | 23 | 25 | 23 | 22 | 27 | 26 | 31 | 29 | 23 | 25 | 23 | 22 | 27 | 26 |
| FW | 31 | 29 | 30 | 23 | 28 | 23 | 31 | 29 | 23 | 24 | 23 | 22 | 27 | 26 | 32 | 29 | 23 | 24 | 23 | 22 | 27 | 26 |

## フラメンゴ

### カルロス

ミラージュシュート：45、分身ドリブル：46。ディフェンスをプレスに！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 35 | 37 | 36 | 31 | 35 | 31 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 38 | 32 | 35 | 36 | 30 | 29 | 35 | 29 |
| H | 36 | 32 | 35 | 36 | 30 | 29 | 31 | 29 |

### サンタマリア

バナナシュート：40。コイツよりはカルロスの方にマークをつけろ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 30 | 36 | 37 | 27 | 29 | 28 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 32 | 30 | 31 | 33 | 30 | 29 | 31 | 29 |
| H | 32 | 30 | 31 | 33 | 30 | 29 | 31 | 29 |

### ジェトーリオ

ドライブシュート：36。センターラインあたりからでも打ってくる。そうなったらキーパーまかせだ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 30 | 36 | 37 | 30 | 31 | 31 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 35 | 31 | 32 | 33 | 31 | 30 | 32 | 27 |
| H | 35 | 31 | 32 | 33 | 31 | 30 | 32 | 27 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 31 | 29 | 28 | 30 | 31 | 31 | 30 | 29 | 29 | 31 | 28 | 29 | 27 | 27 | 31 | 29 | 29 | 31 | 28 | 29 | 27 | 27 |
| MF | 31 | 29 | 30 | 30 | 31 | 29 | 32 | 31 | 31 | 32 | 29 | 28 | 27 | 27 | 32 | 29 | 29 | 31 | 29 | 28 | 27 | 27 |
| FW | 32 | 29 | 30 | 31 | 29 | 29 | 32 | 29 | 29 | 31 | 29 | 28 | 27 | 27 | 32 | 29 | 29 | 31 | 29 | 28 | 27 | 27 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 32 | 34 | 29 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 31 | 31 | 33 | 33 |



## オランダ

### イスラス

高速ドリブル：45。松山、次藤の必殺タックルで。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 34 | 33 | 37 | 31 | 33 | 34 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 32 | 29 | 30 | 30 | 28 | 27 | 29 | 28 |
| H | 30 | 29 | 30 | 30 | 28 | 27 | 29 | 28 |

### リブタ

パワーブロック：40、タックル：38。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 34 | 33 | 32 | 30 | 27 | 32 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 32 | 27 | 32 | 33 | 32 | 33 | 33 | 32 |
| H | 34 | 29 | 33 | 34 | 32 | 27 | 33 | 33 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 29 | 30 | 32 | 32 | 30 | 26 | 29 | 29 | 32 | 27 | 27 | 30 | 27 | 26 | 29 | 29 | 32 | 27 | 27 | 30 | 27 | 26 |
| MF | 32 | 30 | 36 | 32 | 30 | 26 | 36 | 29 | 32 | 27 | 29 | 27 | 27 | 26 | 34 | 29 | 32 | 27 | 29 | 27 | 27 | 26 |
| FW | 32 | 30 | 36 | 26 | 35 | 26 | 34 | 29 | 32 | 27 | 30 | 26 | 27 | 29 | 36 | 26 | 32 | 27 | 30 | 26 | 27 | 26 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 35 | 40 | 30 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 33 | 35 | 33 | 33 |

## フランス

### ボッシ

サーブルノワール：47。若島津の三角跳びで止めろ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 38 | 35 | 41 | 33 | 40 | 35 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 39 | 38 | 37 | 34 | 35 | 33 | 38 | 37 |
| H | 40 | 38 | 37 | 35 | 35 | 33 | 39 | 37 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 45 | 46 | 36 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 44 | 43 | 45 | 45 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 37 | 40 | 40 | 38 | 36 | 31 | 37 | 38 | 38 | 34 | 32 | 38 | 36 | 31 | 37 | 38 | 38 | 34 | 32 | 38 | 36 | 31 |
| MF | 39 | 41 | 42 | 38 | 36 | 31 | 42 | 38 | 38 | 34 | 36 | 31 | 36 | 31 | 42 | 38 | 38 | 34 | 36 | 31 | 36 | 31 |
| FW | 39 | 41 | 42 | 35 | 38 | 31 | 42 | 38 | 38 | 34 | 36 | 31 | 36 | 31 | 42 | 38 | 38 | 34 | 36 | 31 | 36 | 31 |

## アメリカ

### ミハエル

ローズダンサー：55。必殺タックルで行きたいが……？

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 45 | 46 | 50 | 38 | 47 | 41 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 38 |
| H | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 38 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 42 | 46 | 36 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 43 | 43 | 51 | 51 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 36 | 43 | 41 | 42 | 38 | 41 | 35 | 36 | 42 | 37 | 36 | 41 | 37 | 35 | 35 | 36 | 42 | 37 | 36 | 41 | 37 | 35 |
| MF | 40 | 43 | 41 | 42 | 38 | 39 | 45 | 36 | 42 | 37 | 41 | 34 | 37 | 35 | 46 | 36 | 42 | 37 | 41 | 34 | 37 | 35 |
| FW | 40 | 43 | 41 | 42 | 38 | 39 | 45 | 36 | 42 | 37 | 41 | 34 | 37 | 35 | 46 | 36 | 42 | 37 | 41 | 34 | 37 | 35 |

## ウルグアイ

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 54 | 55 | 45 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 51 | 51 | 53 | 53 |

### ビクトリーノ

パンサーストリーム：56。ダ・シルバとのコンビ技。石崎の顔面ブロックで対抗！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 45 | 46 | 50 | 38 | 47 | 41 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 38 |
| H | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 38 |

### ダ・シルバ

パッションスタンピード：56とパワーアップ。松山のイーグルタックル、次藤のパワータックルで。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 45 | 46 | 48 | 38 | 42 | 41 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 40 |
| H | 46 | 46 | 46 | 44 | 40 | 40 | 39 | 38 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 42 | 47 | 47 | 41 | 42 | 49 | 44 | 47 | 42 | 44 | 38 | 43 | 40 | 49 | 44 | 47 | 42 | 44 | 38 | 43 | 40 | 49 |
| MF | 42 | 47 | 47 | 41 | 42 | 47 | 45 | 47 | 42 | 45 | 42 | 37 | 45 | 47 | 45 | 47 | 42 | 45 | 42 | 37 | 45 | 47 |
| FW | 42 | 47 | 47 | 41 | 42 | 47 | 45 | 47 | 43 | 44 | 42 | 37 | 45 | 47 | 45 | 47 | 43 | 44 | 42 | 37 | 45 | 47 |

## 大攻略POINT 『キャプ翼』問題集

**問3** 次の必殺技を出す条件は？

スカイラブツインシュート＝立花兄弟＋(　　)
東邦コンビ＝日向＋(　)
オーバーヘッドツイン＝翼＋岬で(　)い浮きダマ。

**問4** 後半戦で3－3の同点。残り時間もあと30秒をきっている。ゴール前でボールを取ったが、どのシュートなら得点しやすい？

①タイガーショット
②サイクロン
③ツインシュート

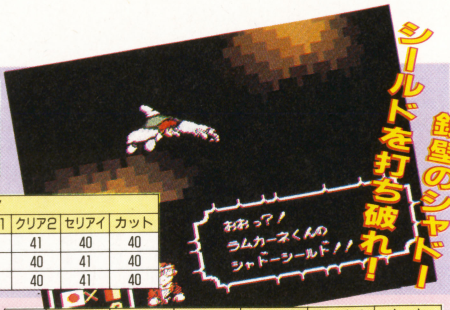
▼第3部

## ベルギー

### ラムカーネ

シャドーシールドは時間によって威力が変わる。スタミナのない終了15分前が勝負。

| | キャッチ | パンチ | パス | シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 前半 | 71 | 71 | 66 | 71 | 71 | 71 | 71 |
| 後半 | 66 | 66 | 60 | 66 | 66 | 66 | 66 |
| 15分前 | 45 | 47 | 47 | 45 | 45 | 45 | 45 |




| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 40 | 41 | 41 | 40 | 40 | 40 | 40 | 41 | 41 | 40 | 40 | 41 | 40 | 40 | 40 | 41 | 41 | 40 | 40 | 41 | 40 | 40 |
| MF | 40 | 41 | 41 | 40 | 40 | 40 | 41 | 41 | 41 | 40 | 41 | 40 | 41 | 40 | 41 | 41 | 41 | 40 | 41 | 40 | 41 | 40 |
| FW | 40 | 41 | 41 | 40 | 40 | 40 | 41 | 41 | 41 | 40 | 41 | 41 | 41 | 40 | 41 | 41 | 41 | 40 | 41 | 40 | 41 | 40 |

## 韓国

### キム

ツインシュート:58。ワンツーの時に止めたい。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 47 | 50 | 47 | 45 | 44 | 42 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 50 | 46 | 48 | 47 | 45 | 44 | 45 | 45 |
| H | 48 | 46 | 48 | 47 | 45 | 44 | 45 | 41 |

### シャ

強引なドリブル:62。次藤を当てろ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 47 | 46 | 49 | 45 | 44 | 42 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 50 | 46 | 48 | 47 | 45 | 44 | 45 | 45 |
| H | 48 | 46 | 48 | 47 | 45 | 44 | 45 | 41 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 44 | 43 | 48 | 41 | 45 | 42 | 45 | 50 | 45 | 47 | 42 | 43 | 44 | 43 | 45 | 50 | 45 | 47 | 42 | 43 | 44 | 42 |
| MF | 45 | 45 | 51 | 41 | 45 | 42 | 48 | 50 | 45 | 47 | 43 | 42 | 45 | 43 | 48 | 50 | 45 | 47 | 43 | 42 | 45 | 42 |
| FW | 45 | 45 | 46 | 41 | 45 | 42 | 48 | 50 | 45 | 47 | 43 | 42 | 45 | 43 | 48 | 50 | 45 | 47 | 43 | 42 | 45 | 42 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 52 | 58 | 45 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 52 | 55 | 56 | 52 |

## 中国

### リ・ハンネ&バンクン

昇龍脚:63。これもワンツーでくる。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 50 | 54 | 56 | 48 | 48 | 53 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 58 | 52 | 53 | 58 | 55 | 53 | 56 | 54 |
| H | 57 | 52 | 53 | 58 | 55 | 53 | 56 | 54 |

### ルー

雷斬脚:65。持ち込んで勝負!

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 57 | 62 | 68 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 60 | 60 | 65 | 65 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 48 | 55 | 57 | 49 | 54 | 47 | 50 | 56 | 54 | 56 | 50 | 54 | 54 | 56 | 50 | 57 | 54 | 56 | 50 | 54 | 54 | 56 |
| MF | 48 | 55 | 57 | 48 | 51 | 47 | 52 | 57 | 55 | 58 | 54 | 50 | 54 | 56 | 52 | 57 | 55 | 58 | 54 | 50 | 54 | 56 |
| FW | 48 | 55 | 57 | 48 | 51 | 47 | 52 | 57 | 55 | 58 | 54 | 50 | 54 | 56 | 52 | 57 | 55 | 58 | 55 | 50 | 54 | 56 |

▼第4部

## イングランド

### ロリマー

バウンドショット:65。顔面ブロックで。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 54 | 52 | 52 | 49 | 48 | 50 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 55 | 52 | 53 | 52 | 51 | 51 | 52 | 47 |
| H | 56 | 53 | 55 | 53 | 52 | 52 | 53 | 48 |

### ロブソン

パワーブロック:69、タックル:66。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 51 | 50 | 49 | 59 | 55 | 57 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 52 | 49 | 51 | 50 | 49 | 55 | 54 | 57 |
| H | 53 | 50 | 52 | 51 | 50 | 56 | 55 | 58 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 49 | 50 | 52 | 54 | 52 | 45 | 50 | 47 | 50 | 58 | 48 | 49 | 50 | 45 | 51 | 47 | 50 | 58 | 48 | 49 | 50 | 45 |
| MF | 51 | 52 | 52 | 52 | 51 | 45 | 52 | 47 | 50 | 58 | 47 | 48 | 51 | 45 | 54 | 47 | 50 | 58 | 47 | 48 | 51 | 54 |
| FW | 51 | 52 | 52 | 52 | 51 | 45 | 52 | 47 | 50 | 58 | 47 | 48 | 51 | 45 | 54 | 47 | 50 | 58 | 47 | 48 | 51 | 45 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 60 | 62 | 51 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 57 | 57 | 58 | 58 |

## アメリカ

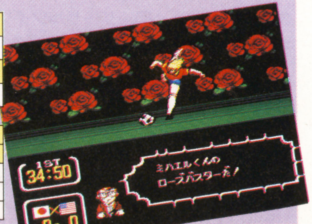
### ミハエル

ローズダンサー:65、ローズバスター:70。石崎頼む!

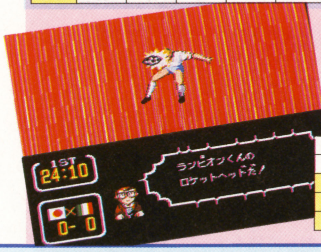
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 55 | 57 | 57 | 50 | 57 | 58 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 56 | 57 | 50 | 57 | 50 | 49 | 57 | 50 |
| H | 56 | 57 | 50 | 57 | 50 | 49 | 57 | 50 |

GK

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 57 | 61 | 51 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 58 | 58 | 59 | 59 |




| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 51 | 58 | 56 | 57 | 53 | 54 | 60 | 51 | 57 | 52 | 56 | 49 | 52 | 50 | 50 | 51 | 57 | 52 | 51 | 56 | 52 | 50 |
| MF | 55 | 58 | 56 | 57 | 53 | 54 | 60 | 51 | 57 | 52 | 56 | 49 | 52 | 50 | 61 | 51 | 57 | 52 | 56 | 49 | 52 | 50 |
| FW | 55 | 58 | 56 | 57 | 53 | 54 | 60 | 51 | 57 | 52 | 56 | 49 | 52 | 50 | 61 | 51 | 57 | 52 | 56 | 49 | 52 | 50 |




## イタリア

### ランピオン

ロケットヘッド:65。回すな!

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 65 | 67 | 68 | 63 | 62 | 61 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 65 | 65 | 66 | 67 | 63 | 62 | 64 | 60 |
| H | 66 | 65 | 66 | 68 | 64 | 63 | 67 | 64 |

### ヘルナンデス

黄金の右腕:78。必殺シュートで。

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 73 | 76 | 67 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 74 | 75 | 69 | 69 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 55 | 61 | 60 | 54 | 53 | 54 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 54 | 56 | 53 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 54 | 56 | 53 |
| MF | 55 | 58 | 62 | 53 | 55 | 53 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 52 | 56 | 53 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 52 | 56 | 53 |
| FW | 55 | 58 | 62 | 53 | 55 | 53 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 52 | 56 | 53 | 55 | 55 | 54 | 58 | 53 | 52 | 56 | 53 |

## 問5

次の3人は、どれも必殺ドリブルを持っているキャラ。この中のうち、タックルしてくる選手をふっとばす強力なドリブルを使うのは誰? ①イスラス=オレの高速ドリブルによるとカマイタチ現象でふっとばすぞ! ②ミハエル=ボクのローズダンサーのトゲで選手がふっとぶのさ。③カルツ=ワシのハリネズミドリブルのハリでふっ飛ぶのじゃ!

❶

❷

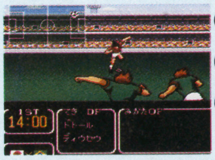
❸

## 問6

最終戦も近くなると、キーパーのデータもよくなって必殺シュートが決まりにくくなる。なるべく前までボールをもっていくのが最善の策だが、ガッツを温存するためFWはあまり動かしたくない。奇策を用いて敵ゴール前までボールをもっていくいい方法とは?

## 問7

対ブラジル戦で、翼がゴール前までボールを持っていった。しかしパワーブロック、パワータックルを持つディウセウにつかれてしまった。ここでうまくディウセウをかわすにはどれがいちばんいい?




①ヒールリフト
②ゴールデンコンビ
③ネオサイクロン

## アルゼンチン

### ディアス

ドライブシュート：74、前転シュート：76。このチームいちばんの要注意選手だ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 67 | 70 | 72 | 65 | 67 | 68 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 69 | 66 | 67 | 69 | 65 | 64 | 68 | 65 |
| H | 68 | 66 | 67 | 69 | 65 | 64 | 68 | 65 |

### サトルステギ

ダイナマイトヘッド：74。シュートしたボールに触れるとふっ飛ばされる。ゴール前の浮きダマは極力出すな。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 65 | 65 | 63 | 61 | 61 | 62 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 65 | 62 | 63 | 63 | 62 | 61 | 63 | 62 |
| H | 64 | 63 | 64 | 64 | 63 | 62 | 64 | 63 |

### ガルバン

強引なドリブル：80、パワーブロック：75、パワータックル72。つかれるとピンチ。パスで抜いてやれ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 66 | 68 | 67 | 65 | 61 | 63 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 66 | 64 | 65 | 66 | 62 | 65 | 64 | 63 |
| H | 66 | 64 | 65 | 66 | 62 | 65 | 64 | 63 |

| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | ブロック | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | ブロック | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 63 | 68 | 66 | 63 | 63 | 62 | 63 | 63 | 64 | 66 | 62 | 63 | 64 | 59 | 63 | 63 | 64 | 66 | 62 | 63 | 64 | 59 |
| MF | 65 | 68 | 67 | 63 | 63 | 62 | 65 | 63 | 64 | 66 | 62 | 61 | 64 | 59 | 65 | 63 | 64 | 66 | 62 | 61 | 64 | 69 |
| FW | 65 | 68 | 67 | 63 | 63 | 62 | 65 | 63 | 64 | 66 | 62 | 61 | 64 | 59 | 65 | 63 | 64 | 66 | 62 | 61 | 64 | 59 |

**GK**

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 68 | 71 | 63 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 69 | 69 | 72 | 72 |

## フランス

### ボッシ

サーブルノワール：75。早田あたりをつけておいて、ドリブルできたらカミソリタックル。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 66 | 63 | 69 | 61 | 68 | 63 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 67 | 66 | 65 | 62 | 63 | 61 | 66 | 65 |
| H | 68 | 66 | 65 | 63 | 63 | 61 | 67 | 65 |

### ナポレオン

キャノンシュート：73、強引なドリブル：79、シュペールエッフェル：78。松山にタックルさせろ！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 68 | 70 | 66 | 61 | 61 | 64 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 68 | 63 | 64 | 64 | 62 | 62 | 62 | 63 |
| H | 68 | 63 | 64 | 64 | 62 | 62 | 63 | 62 |

### ピエール

スライダーシュート：73、スライダーキャノン：78、シュペールエッフェル：79。石崎をマークに！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 68 | 71 | 72 | 63 | 69 | 65 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 69 | 63 | 64 | 64 | 62 | 62 | 62 | 63 |
| H | 69 | 63 | 64 | 64 | 62 | 62 | 63 | 62 |

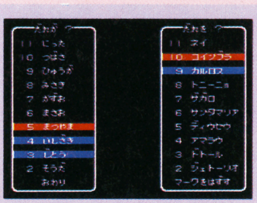
| | ゴロ | | | | | | 低い浮きダマ | | | | | | | | 高い浮きダマ | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | シュート | パス | ブロック | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット | シュート | パス | ブロック | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| DF | 65 | 68 | 68 | 66 | 64 | 59 | 65 | 66 | 66 | 62 | 60 | 66 | 64 | 59 | 65 | 66 | 66 | 62 | 60 | 66 | 64 | 59 |
| MF | 67 | 69 | 70 | 66 | 64 | 59 | 70 | 66 | 66 | 62 | 64 | 59 | 64 | 59 | 70 | 66 | 66 | 62 | 64 | 59 | 64 | 59 |

**GK**

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 73 | 74 | 64 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 72 | 72 | 73 | 73 |

## ブラジル

準決勝であたるブラジルには、必殺シュートを持っているヤツが8人もいる。しかし実際に攻撃してくる選手は2～3人。とくにカルロス、コインブラには完璧なマークをつけよう。




⬅どいつに誰をつけるかが問題だ。

### ゲルティス

ダークイリュージョン：80。ライトニングタイガーならふっ飛ぶ？

| キャッチ | パンチ | パス | |
|---|---|---|---|
| 75 | 77 | 71 | |
| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
| 77 | 77 | 75 | 75 |

### ネイ

ブースターシュート：76、消えるフェイント：76。ＭＦなので、岬をつけておくのもひとつの方法だ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 67 | 70 | 68 | 65 | 66 | 64 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 68 | 67 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 63 |
| H | 68 | 67 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 63 |

### コインブラ

マッハシュート：80、リーサルツイン：86。カルロスとのコンビ技が怖いぞ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 70 | 71 | 78 | 66 | 70 | 66 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 73 | 67 | 69 | 70 | 65 | 64 | 70 | 64 |
| H | 71 | 67 | 69 | 70 | 65 | 64 | 70 | 64 |

### カルロス

ミラージュシュート：79、リーサルツイン：85、分身ドリブル：80。こいつはやっぱり石崎をつけよう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 69 | 71 | 70 | 65 | 69 | 65 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 72 | 66 | 69 | 70 | 64 | 63 | 69 | 63 |
| H | 70 | 66 | 69 | 70 | 64 | 63 | 65 | 63 |

### トニーニョ

ドライブシュート：69。ＭＦなのでこいつがシュートを打ってくる心配はあまりない。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 62 | 69 | 71 | 65 | 66 | 63 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 68 | 66 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 63 |
| H | 68 | 66 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 63 |

### ザガロ

強引なドリブル：75、ダブルイール：76。ダブルイールを打ってくることはまずない。カルロス、コインブラに注意。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 66 | 68 | 62 | 65 | 65 | 63 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 68 | 66 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 60 |
| H | 68 | 66 | 67 | 68 | 63 | 63 | 64 | 60 |

### サンタマリア

バナナシュート：74。こいつもＭＦ。必殺シュートを打つよりＦＷにパスを回す役だ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 64 | 70 | 71 | 61 | 63 | 62 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 64 | 62 | 63 | 65 | 64 | 63 | 65 | 63 |
| H | 66 | 64 | 65 | 67 | 64 | 63 | 65 | 63 |

### ディウセウ

キャノンヘッド：76、パワーブロック：73、パワータックル：79。近寄るとボールを取られる。パスでかわせ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 69 | 70 | 68 | 63 | 63 | 66 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 70 | 67 | 68 | 69 | 66 | 65 | 68 | 66 |
| H | 69 | 68 | 69 | 70 | 67 | 66 | 69 | 67 |

### ジェトーリオ

ドライブシュート：71。必殺シュートは持っているものの、ＤＦだから打ってくることはない。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 64 | 70 | 71 | 64 | 65 | 65 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 69 | 65 | 66 | 67 | 65 | 64 | 66 | 61 |
| H | 69 | 65 | 66 | 67 | 65 | 64 | 66 | 61 |

### アマウラ

必殺シュートは持っていない。高い浮きダマに対してのデータが高いので注意しよう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 62 | 63 | 63 | 64 | 66 | 63 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 62 | 62 | 61 | 63 | 64 | 62 | 63 | 61 |
| H | 67 | 68 | 64 | 67 | 70 | 68 | 72 | 66 |

### ドトール

こいつもアマウラと同じく必殺シュートはなし。しかしデータは低い浮きダマに対して強くなっている。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 62 | 63 | 63 | 64 | 67 | 59 | | |
| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
| L | 66 | 67 | 63 | 66 | 69 | 67 | 71 | 65 |
| H | 62 | 62 | 61 | 63 | 64 | 62 | 63 | 61 |

## ドイツ

そしていよいよ決勝戦。マークすべきは、シュナイダーとカペロマンの2人だ。彼らは必殺ドリブルを持たないところにスキがある。フォーメーションをツートップにし、松山、早田あたりをマークにつけろ。

⬅キーパーも鉄壁。必殺シュートで攻めろ！

### ミューラー

必殺キャッチはないが基本データが高い。必殺シュートで攻めろ。

| キャッチ | パンチ | パス |
|---|---|---|
| 86 | 90 | 79 |

| シュート | ドリブル | トビダスL | トビダスH |
|---|---|---|---|
| 89 | 89 | 90 | 90 |

### シュナイダー

ファイヤーショット：83、ネオファイヤー：92。しかし打ってくるのはすべてネオファイヤーだ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 75 | 77 | 79 | 72 | 76 | 71 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 78 | 70 | 71 | 72 | 66 | 66 | 75 | 66 |
| H | 76 | 70 | 76 | 72 | 66 | 66 | 75 | 66 |

### メッツア

トップスピンパス：82。ＭＦだけに、ＦＷへパスを回す役目。岬のスパイラルパスカットで対抗！

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 73 | 74 | 76 | 71 | 71 | 71 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 74 | 72 | 73 | 74 | 72 | 72 | 74 | 72 |
| H | 74 | 72 | 73 | 74 | 72 | 72 | 74 | 72 |

### マーガス

ブラストヘッド：83。こいつよりはシュナイダーの方が怖い。浮きダマさえ気を付ければいいのだから。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 72 | 75 | 72 | 70 | 70 | 69 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 73 | 70 | 71 | 72 | 70 | 70 | 72 | 70 |
| H | 74 | 71 | 72 | 73 | 71 | 71 | 73 | 71 |

### カペロマン

サイドワインダー：79。シュート力は低いが、決まる確率はけっこう高め。松山をマークに。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 71 | 74 | 73 | 69 | 69 | 65 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 73 | 66 | 67 | 67 | 66 | 65 | 67 | 65 |
| H | 73 | 66 | 67 | 67 | 66 | 65 | 67 | 65 |

### カルツ

ハリネズミドリブル：83。タックルにいくと必ずこれでくる。しかし次藤のパワータックルでふっ飛ばせるのだ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 71 | 74 | 70 | 70 | 75 | 74 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 74 | 71 | 72 | 73 | 67 | 67 | 68 | 67 |
| H | 74 | 71 | 72 | 73 | 67 | 67 | 68 | 65 |

### シェスター

スパイラルパスカット：ゴロ86、浮きダマ84。こいつにあたられたらパスよりドリブルでいこう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 74 | 75 | 77 | 72 | 74 | 77 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 75 | 75 | 72 | 74 | 73 | 66 | 73 | 75 |
| H | 75 | 75 | 72 | 74 | 73 | 66 | 73 | 75 |

### フライターク

必殺シュートは持っていない。オフェンス面でのデータが高いが、あまり気にすることはない。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 72 | 74 | 74 | 69 | 69 | 69 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 73 | 71 | 71 | 70 | 69 | 68 | 71 | 69 |
| H | 73 | 71 | 71 | 70 | 69 | 68 | 71 | 69 |

### ディンドルフ

必殺技は持っていない。ブロック、クリアのデータがやけに高いので、あたったときの参考にしよう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 71 | 67 | 70 | 75 | 69 | 66 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 75 | 70 | 66 |
| H | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 75 | 70 | 66 |

### クランケ

必殺技はない。しかしゴロのパスカットに対するデータは一級品。気を付けよう。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 71 | 67 | 70 | 67 | 69 | 77 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 72 | 70 | 67 |
| H | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 72 | 70 | 67 |

### ヨハンセン

コイツも必殺シュートはないがタックルのデータが高くあたられるとコワイ。

| | シュート | パス | ドリブル | ブロック | タックル | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 71 | 67 | 70 | 67 | 79 | 66 |

| | シュート | パス | トラップ | スルー | クリア1 | クリア2 | セリアイ | カット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 72 | 70 | 66 |
| H | 71 | 67 | 67 | 68 | 69 | 72 | 70 | 66 |

## 『キャプ翼』問題集の答え

### 問1

ゴールデンコンビのガッツ消費量は120、サイクロンの消費量は400。ここでのポイントは、ドリブルのときのガッツ消費量だ。10秒につき3減っていくから、答は91となる。こんなに減ると、もう何もできない……。

### 問2

①の松山。ここはそのときの状況しだいだが、早めにボールを奪いたいなら松山でイーグルタックル。松山で抜かれたなら石崎にして顔面ブロックだ。次藤は選択しなかった場合、ランダムでゴールを守ってくれることがある。

### 問3

答えは次の通り。スカイラブツインシュート＝立花兄弟＋(次藤)東邦コンビ＝日向＋(沢田)オーバーヘッドツイン＝翼＋岬で(高い)浮きダマであること。条件がそろっていないと、出したいときに出せないシュートもあるのだ。

### 問4

答えは①のタイガーショット。このシュートは近寄る選手をふっ飛ばしてしまうほど強力だ。キーパーをふっ飛ばすこともあり、得点できる確率は高い。ライトニングタイガーの場合は、ゲルティスさえふっ飛ばすことも。

### 問5

これはカンタンな問題だね。答えは③のカルツだ。第１部では、松山のイーグルタックルで止められるか止められないかというところだが、決勝戦であたったときには次藤のパワータックルで確実に止めることができる。イスラス、ミハエルについて２度目に会うときは必殺タックルでＯＫ。

### 問6

決勝に近づけば近づくほど、ＦＷ陣のガッツの消費が激しくなる。そんなときは次藤にボールを持たせ、強引なドリブルで前に持っていくという手があるのだ。ただしディフェンスが薄くなるので、イチかバチかの戦法だ。

### 問7

一度捕まってしまったら、パワータックル、パワーブロックでこられた場合ほとんどかわすのは不可能だ。データ面でいうとパスカットの数値が低めなので、ここはゴールデンコンビが最善の策。本当なら捕まる前にパスを回さなければいけない。

## 『キャプ翼』の傾向と対策

このゲームの勝敗を左右するいちばんの要素は、ズバリ運。シュートが決まる確率、タックルが成功する確率は、ランダムの要素が強いのだ。相手とあたったときに、データにかなりの差がないかぎり、確実という言葉は使えないのだ。データを見比べて少しでも確実性を高めようという今回の攻略の目的だが、それには自軍のデータをしっかりチェックすることが必要だ。レベルアップしたら、必ずメンバーのデータを見ておくようにしよう。後は相手のデータにあわせて最善の方法をとることだ。

⬆こういうセリフが出ると、確実に止めてくれるのだが……。

⬆確実性No.１はこの顔面ブロックなのだ。

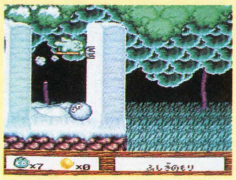
# サンドラの大冒険
## ワルキューレとの出逢い

夏と同時にほんわかストーリーの『サンドラの大冒険』がやって来る！しかしながらこのゲーム、アクションはちょっぴりハードなのだ。キミが全面クリアできるよう、全ステージの難所をくわしく攻略していこう！

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SFC | ナムコ | ¥8,300 | 発売中 | ACT | 8M | |

## ROUND1 サンドランド～シーザスの谷

最初のステージだから、あまり手強い敵は出て来ない。ここでタメジャンプ、ロージャンプ、などをしっかり練習しよう。

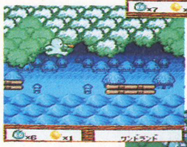


⬅キリモミにはいろんな使い方があるぞ。

### 丸木渡りのコツ

長老の家を出たところに、乗ると落ちる丸木がある。ここは普通のジャンプとロージャンプで抜けられる。どっちがいいのか早めに見きわめよう。

➡高いところは普通に跳べ。



⬅遠ければロージャンプ。

➡ローで！つ向こうに跳び移ることも。

### シーザスを蘇らせるには

「シーザスに水を与えよ」とは長老の言葉。シーザスの所からずっと右に行くと灰の玉がある。この土台をキリモミで壊して、左に逃げれば水が出るぞ。

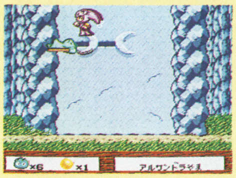
⬇ここをキリモミで破壊。

⬆氷柱をかわして左へ。

⬇これで一面に雨が降る。

## ROUND2 アルサンドラ山

ステージの初めに出てくるコアクマンは倒すより避ける方がいい。山頂にたどり着くまでのジャンプアクションが難しいぞ。



⬅キリモミを使った謎解きもある。

### 炎の洞くつはこう進め

このステージのいちばんの難所がここ。上下する炎の波に飲まれるとアウトだ。少しでも移動時間を短縮しなければならないので、炎が頂上に到達するタイミングを見計らって、飛び込むようにしなければならないところもある。そして高いところに避難する時は、必ずタメジャンプで乗ろう。

⬆炎が引く瞬間に下へ。

⬆次にロージャンプ。

➡そしてここはタメ！

### 三日月王の倒し方

山頂で出会う三日月王は、キリモミで山のはしから落とせば勝ち。逆に落とされそうになったら、高いキリモミで逃げろ。

⬅根気よく相手を押して、つき落とそう。

## ROUND3 カルデラ城

ここでのいちばんの難所は、姫の恋人ニコルがどこへ行ったか知っている証人を探すこと。何度も挑戦する根気が必要だ。

⬅本物はダレ？ 運で決まることも。

### ゴンドラは慎重に

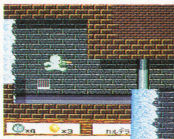
ジジの工房の外のゴンドラは、乗っていない方が上昇する。乗り継ぐたびに速度が上がるので、回数をなるべく少なくしよう。

⬇速度の遅いうちはタメで余裕を持って跳べ。

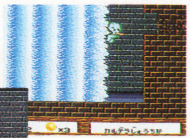
⬆速度が上がるともう大変！ 急げ！

### 地下水路はロージャンプをうまく使え

後ろから追ってくる水に飲まれるとアウト。高い所から降りる時はロージャンプで時間を短縮しよう。



⬇ここもロージャンプで。



⬆これぐらいの高さでもローで。

⬆最後はキリモミでくぼみを狙え。

 Ⓒ(株)ナムコ

## ROUND4 大蛇の森～毒きのこの洞くつ

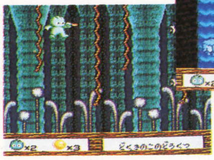
洞くつの中は狭いうえにイヤラシイ敵がいっぱいだ。ここではキリモミの使い方がポイント。助走が必要なのを忘れずに。

⬅天井からトゲが。とにかく慎重に進もう。

### 毒きのこの洞くつの難所はココだ！

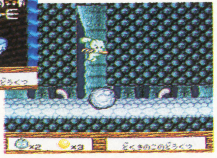
ここではキリモミの使い方が重要。落下する時間を利用して岩を避けたり、高いところにいる敵を倒したりするのだ。

⬇綱をつたいながらのアクションも。



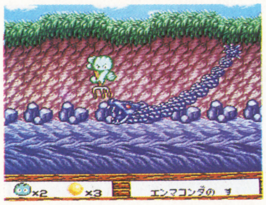
⬆ゴンドラの上でもバトル。

⬇普通ジャンプができない所はこう。



### エンマコンダはこう倒せ

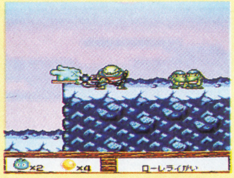
エンマコンダは頭が弱点。画面の上から降りて、横に移動してくる時に、カブト割りでアタック！



⬅横からぶつかる感じでも、カブト割りならOKだ。

## ROUND5 ローレライ海～海賊船

ここらあたりから敵が手強くなってくる。海賊船での戦いは、1匹ずつ確実に敵を倒していくようにしないとキツイぞ。



⬅新しい敵が続々出現。攻略法を考えよう。

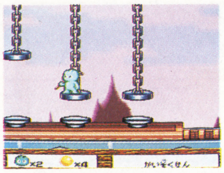
### マッコウの助け方

潮が引いてしまって山の上に取り残されたマッコウ。彼の乗っている氷の台を、右からキリモミで壊してやろう。

⬅すべってくるマッコウにつぶされるな。

### 船倉に入るには？

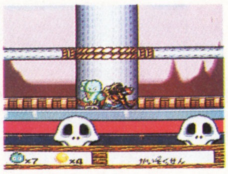
ズールの所から左に行って上に上がると重りが3つある。この上に順々に乗って、すべて下まで下げれば入口が開く。



⬅こうやって下に降ろしていくのだ。

### ボスはカブト割り！

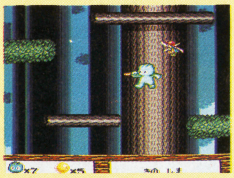
海賊の頭はフックを投げて攻撃してくる。これをジャンプで避けつつ、カブト割りでアタックしてやろう。



⬅慎重にやればけっこうカンタン。

## ROUND6 樹の島

ここに出て来る敵は根かじり虫のみ。そのかわり樹から樹へ跳び移るジャンプアクションが難しい。くじけず何度も挑戦！

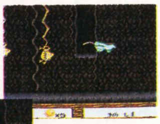


⬅落ちるとまた戻らなければならないぞ。

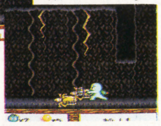
### 根かじり虫はキリモミで

樹の根を食い荒らす根かじり虫は、キリモミで地面に衝撃を与え、下に落としてからでないとダメージを与えることができない。地面の出っ張りかカベにキリモミで何回かぶつかると、下に落ちて向こうから寄ってくる。そこで普通に攻撃だ。

➡まずこうやって衝撃を。



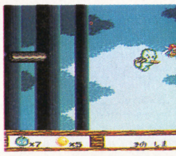
⬅すると下に落ちてくる。



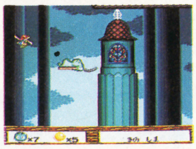
⬆後は攻撃するだけだ。

### 教会の入口は……

神父さんが閉じ込められている教会はてっぺんから入れる。そばに足場がないので、少し離れたところから、てっぺんに向かってキリモミだ！



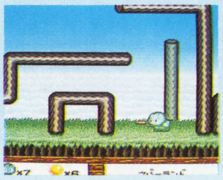
⬅キリモミで高さを調節して……。



➡アタ～ック！これで中に入れる。

## 大攻略POINT 特殊ジャンプのさらに特別な使い方

このゲームには、キリモミ、カブト割りといった特殊攻撃の他に、ロージャンプ、タメジャンプという特殊ジャンプが用意されている。このジャンプの使い方が、ゲームクリアの大きなポイント。それぞれの上手な使い方を紹介していこう。



⬅タメジャンプが上手じゃないと進めない。

### ロージャンプ 着地の時のロスタイムを少なくして時間を稼ぐ

サンドラはちょっと高いところから飛び降りると、着地の時に一瞬操作不能になる。ロージャンプだとそれがないので、時間の節約になるぞ。

⬆こういう所で特に威力を発揮する。

⬇動く物に跳び移る時にも有効だ。

### タメジャンプ 助走がとれない場所では反転すればOK！

タメジャンプで高く跳ぶにはある程度助走が必要だが、ゴンドラの上など狭い場所では助走をつけにくい。そんな時は何度か反転させればOKだ。

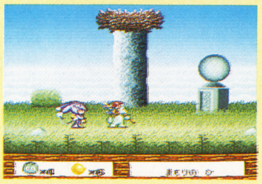
⬇こうやって反転。これで距離をかせぐ。

⬆そしてタメる。後は大きく……。

⬇ジャ～ンプするだけ。狭ければこのテ。

# ROUND7 ネバーランド

樹の島からゴンドラに乗ってやって来たネバーランド。ここはROUND 6 での分岐の結果を楽しむといった感じのステージでアクションは少ない。しかし何度か挑戦しないとクリアできないほど、ここでのアクションは難しい。強制スクロールとたまご谷をありったけのテクを駆使して進め！



⬅このコアクマンはひょっとして？

## たまご谷はパズル？

ここはたまごを攻撃して谷底に落としていくのが目的。素早くやらないと、体力のある幽霊がたまごから、かえってしまう。そうなるとほとんどやられてしまうので、効率よく落としていかないとダメだ。

⬅たまごがかえらないうちに落とさなければ。

➡キリモミを使わなければならないことも。

## アンディとサビーヌの出会い

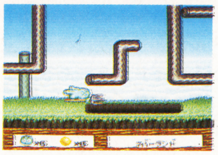
谷の終点には、アンディとサビーヌがいるが、アンディは気を失って倒れている。回りにある緑のたまごをすべて落とすと、アンディが目を覚ましてめでたく親子の再会となる。ROUND 2 の三日月王のせいで離れ離れになって、ようやくここで出会えるわけだ。その間にサビーヌは成長し……。サンドラも子どもを救うために、いよいよ最終ステージに挑戦だ！

⬅早く、早く！かえっちゃうと大変なことになる。

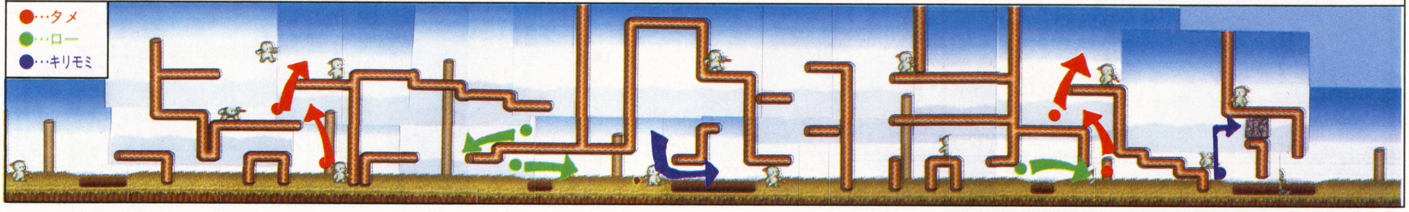
➡ああ、やっと会えたんだね。ボクも薬を探さなきゃ。

## 注意すべきは強制スクロール

たまご谷の手前にある、強制スクロールはかなりの難所だ。マップを見て、ロスの少ないように進もう。



⬅キリモミで穴を越えることも。



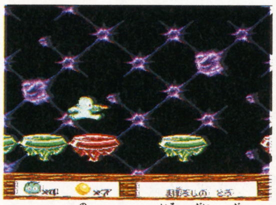

# ROUND8 えんえん砂漠～まぼろしの塔

ついにここが最終ラウンドだ。えんえん砂漠と試練の塔の２部構成になっているが、ここまで来られたキミなら砂漠は難なく抜けられるはず。問題は試練の塔だ。パズルっぽいアクションが待ち受けているぞ。すべてクリアすれば、幻の薬が手に入るのだ！

⬅奇跡の丘で光のかけらをかざすのだ。

## 知恵の試練

ここには青、赤、緑の台があって、それに乗って上へと進んでいく。青に乗ると赤が消えて緑が現れ、緑に乗ると青が消えて赤が現れ、赤に乗ると緑が消えて青が現れるという仕掛けになっているぞ。



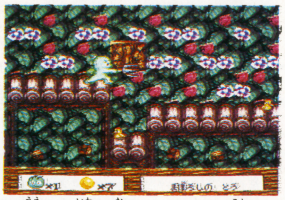
⬆どれに乗ってどの色の台を出すのがいいのか、よーく考えよう。

⬆キリモミで普通のジャンプでは行けない台に乗ることもある。

## 慈愛の試練

ここは風船につるされているアヒルを助けたり、子アヒルを親のところに導いたりする、サンドラ自身の愛情が試されるところだ。道の花を踏んだりしてももちろんダメ。慎重に進んでいこう。

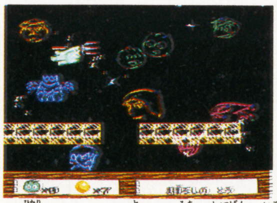
⬆岩を落として道を作れば、アヒルの親子の再会だ。



⬆上から岩が落ちてくる！　壊さないとアヒルがつぶされちゃうぞ。

## 勇気の試練

ここがいちばんの難所だ。宙に浮いている光のかけらを取ると、しばらく道が見えるようになる。だんだん消えていくので、見えている間に次のかけらのところまでたどり着かなければならないぞ。



⬆光のかけらを取ると道が出現。急いで進まないと……。

⬆どんどん消えてっちゃうのだ。後は記憶とカンで進むしかない。

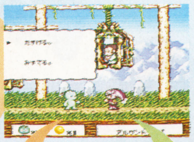
大攻略POINT

# これでもう迷わない!! すべての分岐とその結果

ステージ途中にある分岐によって、その後のストーリー展開が変わるというのもこのゲームの楽しさ。中にはゲームオーバーになってしまうものもある。ここでは分岐のすべてとその結果をお見せしてしまうのだ。中には、ゲームオーバーでも思わず笑っちゃうものもあるぞ。

⬆ゾウナが手下にならないかと誘ってくる。そんなの絶対やだ！

## ROUND 2 ズールの頼み



コアクマンに捕らわれたズール。さあ、助けようかどうしようか？

助ける

⬆アンディとの戦闘に突入。しかしストーリーは進む。

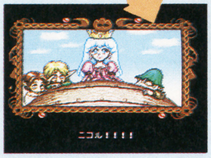
見捨てる

⬆こっちを選ぶとブラックサンドラになってしまう。

## ROUND 3 ジジの質問

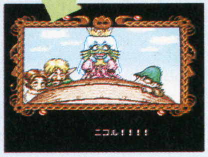
お城のお姫様がどんな顔をしているかという質問。どう答える？

べっぴん



⬆ROUND4のラストで姫の顔が見られる。美人！

ブス

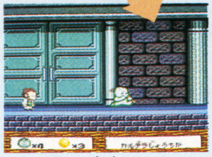


⬆うへっ！　これはべっぴんにしておくべきだった。

## ROUND 3 ズールの誘惑

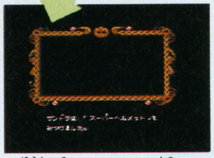
お城の宝を山分けしようと誘ってくるズール。うーん、迷うなあ。

裏切らない



⬆ズールを無視して行く。これで先に進めるのだ。

手を組む

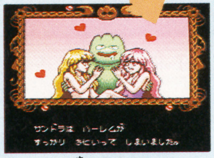


⬆宝物庫にはこんな物があるけど、出られなくなる。

## ROUND 4 ニコルの下心

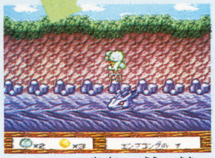
姫がブスだと答えると出る。ニコルがハーレムに行こうというぞ。

いくいく！



⬆これも捨てがたいけど…。妻子を捨てて女遊び!?

光のかけら



⬆こちらが正解。先に進めるようになる。

## ROUND 5 ボスの誘い

海賊のボスが子分にならないかと誘ってくる。キミならどうする。

ことわる

⬆ボスとの戦いになるが、ストーリーは先へ進む。

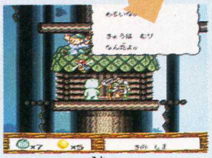
子分になる

⬆たらふく飯が食えてお宝も山盛り。これでいいの!?

## ROUND 6 ガディのごきげん

ガディに橋を架けてもらいたいんだけど。どういうのがいい？

おだてる



⬆あっさり断わられてしまう。ちぇっ。

ひなげし

⬆向こう側に渡る橋を架けてくれるぞ。

## ROUND 6 カッパ太郎の願い

黄金のビオラをカッパ太郎が欲しがっている。あげようかなあ…。

あげる

⬆黄金鳥を呼び寄せ樹の毒を取ろうということになる。

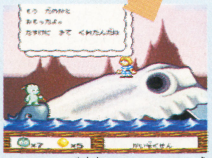
あげない

⬆えっ、ひからびちゃう？　カワイソウに……。

## ROUND 6 トト？ニコル？

樹の毒を抜くにはどちらかの力が必要。どっちを探そうかな？

トト



⬆トトが薬師のナイフで樹の毒を退治してくれる。

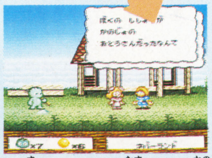
ニコル

⬆カッパ太郎が再び黄金鳥を呼んでくれるぞ。

## ROUND 6 ひなげしの胸の内

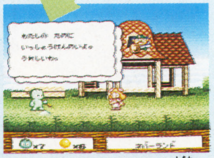
彼女はトトが好きだけど、おばさんはガディとの結婚を望んでる。

ことわる



⬆好きなトトと結ばれた彼女は幸せそう。

結婚

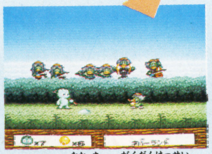


⬆こちらもそれなりに幸せ。女の幸せってさまざま……。

## ROUND 6 カッパ太郎の夢

親の後を継いでキューリを作るか、ビオラ弾きを目指すか？

ビオラ



⬆カッパ仲間で楽団結成。キューリも作っている。

キューリ

⬆キューリ一筋に生きる、カッパ太郎になる。

# PARODIUS パロディウスだ！

## ― 神話からお笑いへ ―

| SFC | コナミ | ¥8,500 | 発売中 | STG | 8M | ― |
|---|---|---|---|---|---|---|

『パロディウスだ！』には、1度やられるとなかなかクリアできないポイントがいっぱい！　とても笑っていてはクリアできないぞ。そこでSTAGE2～11の難所をまとめて攻略してしまおう。

## "ハマリ"ポイントを徹底攻略だ!!

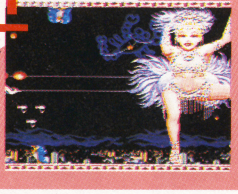
### STAGE 2 ちちびんたリカ

ボスの直前に出現する"ちちびんたリカ"が、ここでの最大の難関。足の下をくぐりぬけることにばかり気をとられていると、左から現れるペンギンダッカーにぶつかってしまう。画面左に行ったら、すぐに自機の高さをまん中へ移動させよう。

⬅足の下をくぐるタイミングが悪いとこうなる。

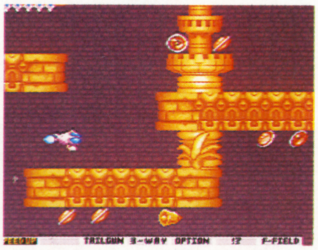
**POINT**

常に画面左でミサイルを撃ちつづける。"～リカ"が左に来たら足の下へ。



### STAGE 3 後半の迷路

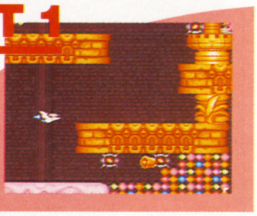
後半の迷路は行きどまりが多くて、もたもたしていると先へ進むことができなくなり、壁に押しつぶされてしまう。カプセルにこだわらずに、先へ進むことを考えよう。



⬅カプセルがたくさん出るからといって気をとられると……。

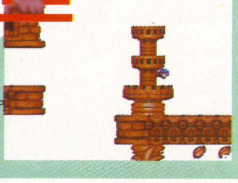
**POINT 1**

こういう場所では、先に進むことだけを考えて、すばやく移動すべきだ。



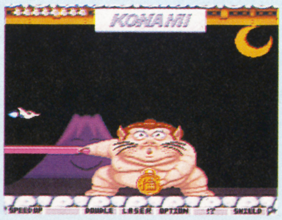
**POINT 2**

青ベルを使ってる間は、壁をすりぬけられる。ここぞという場所で使おう。



### 大攻略POINT オールボスキャラK.O.マニュアル

全11ステージのボスキャラ攻略法をドドーンと紹介!!　これさえ読めば、ボスをクリアできずに苦しむなんてことはなくなるぞ。



➡『パロディウスだ！』というタイトルのとおり、人をくったボスキャラたち。だけど、なめてかかると痛い目にあってしまうのだ。

### ステージ1ボス キャプテンペンギノフスキーⅢ世

こいつは体のまわりに8人の子分を出す。この子分たちはボスのまわりを回転しながら弾をはき、一定時間たつと体当たりをかけてくる。弾も体当たりも自機を狙ってくるので、画面左はじで上下に動いてかわそう。子分たちが全部画面外へ消えたら、ボスに接近してヘソを集中攻撃だ。

⬆逃げ場がなくならないように子分を誘導しよう。

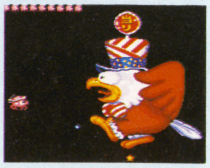
⬇子分がいないうちにダメージを与えよう。

### ステージ2ボス イーグル・サブノスケ

サブノスケは画面右に移動したときに口からリップルレーザーを吐いてくる。この攻撃にさえ気をつけていれば、やられることはまずないだろう。画面の左はじにいつもいるようにして、サブノスケが接近してきたら口を狙って攻撃。遠ざかったときは口の高さにいないよう上下へ逃げよう。

⬆サブノスケが右へ移動したらすぐに逃げろ。

⬇攻撃が命中すると"当り"と出るのがオチャメ！





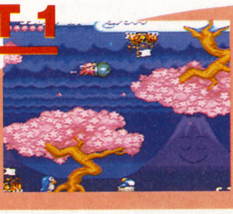
©1992 KONAMI

## STAGE 4 さくら玉吉

地面を走りまわる桜の木“さくら玉吉”は、慣れないうちはよくやられてしまうが、パターンさえ覚えてしまえば比較的カンタンにクリアできる。画面下にいると体当たりにやられやすいから、できるだけ画面の上半分にいるようにしよう。

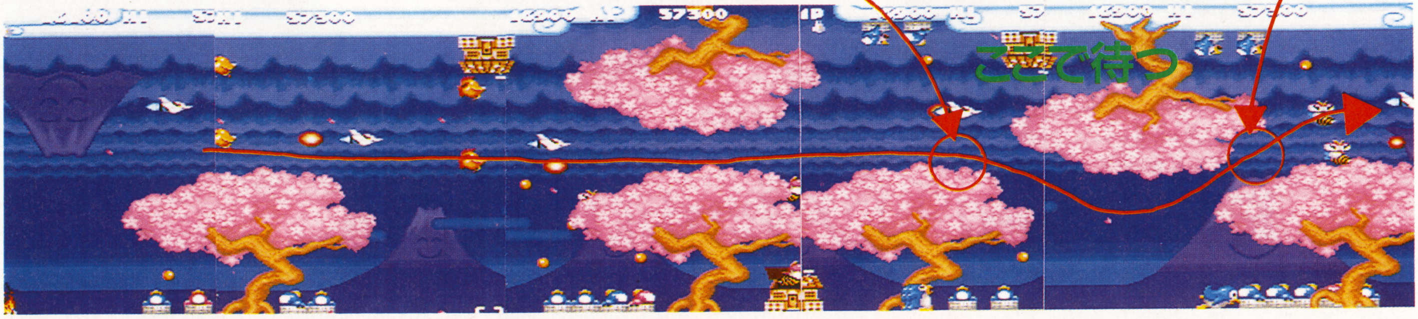
### POINT 1

このポイントで“さくら玉吉”が右へ通りすぎるのを待っていよう。



### POINT 2

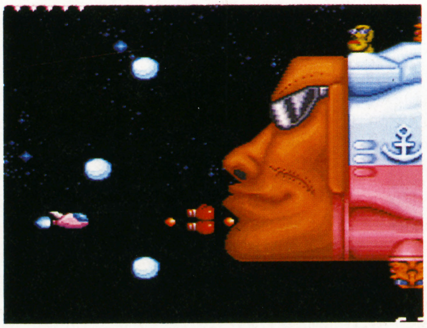
“さくら玉吉”がこのポイントに止まったら、すばやく右上に移動するのだ。




## STAGE 5 モアイ戦艦

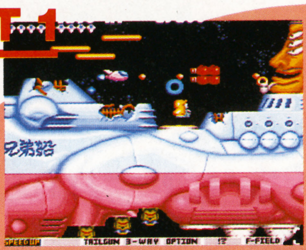
モアイ戦艦は、砲台の位置さえマスターしてしまえば特に難所となるようなところはない。ミサイルやダブルなどを使って、確実に砲台をつぶしていこう。直前でやられてしまってパワーダウンしているときは、スクランブルハッチから出てくる敵を倒せばパワーアップカプセルをかせげる。

➡途中でやられてしまうと、ここからやり直しになってしまう。できれば一発でクリアしたいところだね。



### POINT 1

モアイ戦艦上部の艦橋は、モアイの口の高さに合わせて攻撃。あまり上に行くとレーザーにやられるぞ。

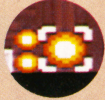


### POINT 2

ハッチから出てきた敵は、できるだけ戦艦から遠いところで倒す。あまり近いとカプセルが取れなくなる。

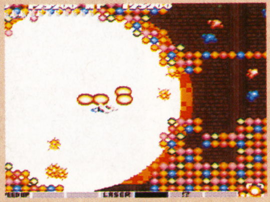
## ㊙情報
### 青ベルはストックできる

ＳＦＣ版では、青ベルを３つまでストック可能。青ベルを取ったら他のベルを取らないようにしよう。



⬅ストックはここに表示。

➡クリアが難しいところは青ベルのパワーを使って切りぬけよう。



## ステージ3ボス ホットリップス

画面右にホットリップスが現れたら、すぐに自機を画面左上に移動。ホットリップスの半分が画面左に移動してきたら攻撃を開始する。左半分のホットリップスはミサイルで、右半分のホットリップスは通常のショットやレーザーで破壊していこう。どちらか片方だけを先に倒すと残りが倒しにくくなるぞ。

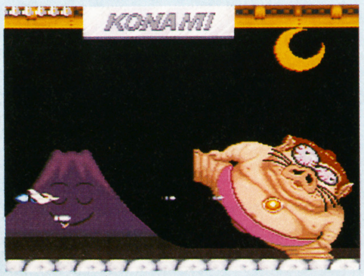
⬆まずはミサイルで左上のヤツを倒そう。

⬇あとは、下と正面とを同時に攻撃していこう。

## ステージ4ボス ブタシオ

自機をブタシオの胸のカラータイマーの高さにあわせて攻撃。ブタシオが四股をふむと天井からザコが降ってくる。自機を左右に動かして、上から降ってくるザコキャラをかわそう。

➡カラータイマーを狙ってひたすら攻撃。ぐずぐずしていると、まわしレーザーのえじきになるぞ。




## ステージ5ボス ヨシオ&ヨシコ

ヨシコの口から出てくるヨシオは、自機とＸ座標があったところで自機がいる側に縦移動を始める。自機が画面の左はじにいるようにして、ヨシオが縦移動を始めたら前進してかわす。この繰り返しだ。ここではヨシオをかわすことだけに専念しよう。

⬆ヨシオの攻撃をかわすには、スピードアップを２回したい。

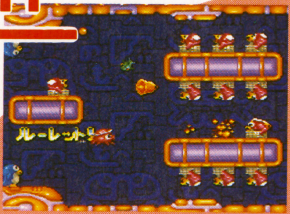
⬇パワーアップが十分なら、ヨシオの破壊も可能だ。

# STAGE 6 緑ベルのパワーで難関を突破しよう

ここではカプセルがたくさん手に入るかわりに、敵の攻撃も激しい。普通にプレイしてたらクリアは難しいぞ。

⬆敵の数も弾数も多い。こんなところをクリアするには普通のプレイじゃダメ！

## POINT1



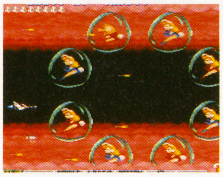

敵の攻撃が激しくってゲージなんか見てられない。ルーレットを取ってしまったら、うまく利用しようなんて考えずにそのまま放っておいたほうが安全。やられても、次はすぐにスピードアップできるしね。

## POINT2

カプセルがたくさん出るということは、ベルもたくさん出る。というわけで、ここではベルの活用が最大のポイントだ。緑ベルで巨大化できれば、どんどんカプセルを取ってパワーアップできるぞ。

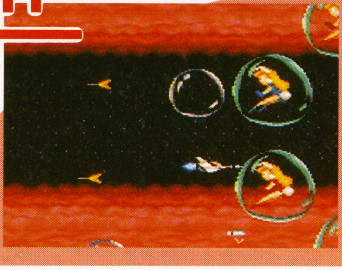
# STAGE 7 バニーのリングは中に飛び込め

8匹のバニーがリング状になって回転しているところでは、1匹ずつ倒そうとしてると危険だ。1匹を集中攻撃して倒し、リングの中に入ってしまおう。攻撃をかわしやすいぞ。



⬅ここにいては逃げ場がなくなっちゃう。

## POINT1



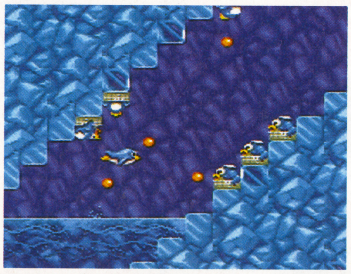
敵の動きに合わせて移動しながら1匹を集中攻撃。倒したらそこからリングの中へ飛び込むんだ。

## POINT2

リングの中では左からの攻撃は気にしなくてもいい。敵の攻撃は、リングの外にいたときの半分以下だ。

# STAGE 8 ななめスクロールの場所はダブルを使おう

ステージ後半のマップがななめ上にスクロールするところでは、上を攻撃できる武器がないとクリアは難しいぞ。



⬆左上と右下から攻撃が！　これじゃ、とても無事ではいられない。

## POINT1

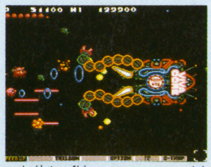
ななめ上にスクロールするポイントの直前にはルーレットがある。レーザーを装備しているときは、このカプセルを取ってダブルに持ちかえたい。ダブルを装備しているなら、取らずに先へ。

## POINT2

ダブルや3WAY、2WAYミサイルなんかを装備していれば、上の敵をカンタンに倒せる。壁に激突しないように、✚ボタンをコンコンとたたくようなカンジで弾が命中するように調整しよう。

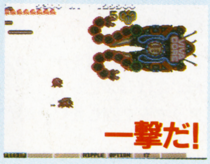
## ステージ6 ボス 電飾コア

電飾コアは画面左から出現するので、ボスの曲が流れだしたら画面の下へ逃げて、ボスが出現しきったら左へ。ボスの正面で攻撃をして、レーザーを撃ってきたら上下へ逃げる。この繰り返しで地道にダメージを与えよう。青ベル、赤ベルを使うと、比較的に楽に倒せる。



⬆触手が開いたところを狙って攻撃だ。

⬇青ベルを使えば、1発で電飾コアを倒せるぞ。




## ステージ7 ボス ハニーみかよ

ハニーみかよは動かないけれど手のひらから無数のバニーの落とし子を生みだす。こいつらは正確に自機を狙ってくるので、ボスを倒すことよりもこいつらを倒すことを優先しよう。オプションを装備しているなら、オプションを縦に並べてバリアーがわりにしよう。

⬆ダブルとミサイルで、上や下にいる敵を倒せ！

⬇ハニーみかよの弱点は顔。スキを狙って攻撃だ。

## ステージ8 ボス プーヤン

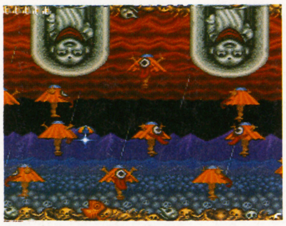
プーヤンは自機に向かって体当たりをかけてくるので、出現したらすぐに口を狙って攻撃をして押し返してやろう。また、プーヤンの針は、プーヤンに接近していると当たりにくいぞ。

⬆ここにいれば、まずハリにやられることはないぞ。

⬇プーヤンは攻撃を受けると巨大化する。ぶつからないように。

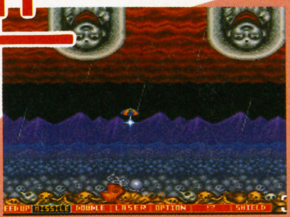
## STAGE 9 ルーレットを使ってパワーアップしよう

アイアンメイデンＭＫⅢを倒すには、ミサイルとダブルぐらいは欲しい。直前にパワーアップが2個とルーレットが出るので、これをうまく利用して自機をパワーアップさせよう。



⬆フル装備ならたいしたことはないアイアンメイデンＭＫⅢも、1度やられてしまうとクリアするのは至難のわざだ。

### POINT1



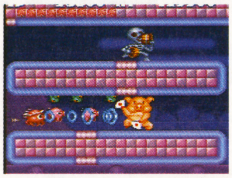
カプセル×2とルーレットじゃスピードアップ、ミサイル、ダブルのすべてを装備することはできない。1回わざとやられて、スピードアップの分のパワーアップカプセルをかせぐのだ。

### POINT2

アイアンメイデンＭＫⅢといっしょに出現する骨投げガイコツ(ガチャピン)は、ミサイルで倒すことができる。こいつは倒すと5～9方向に骨をまきちらすので、真上よりやや横の位置へ移動してかわそう。

## STAGE 10 裸ブタ&裸ホネ

このステージの後半には、耐久力が高い裸ホネと裸ブタが、道をふさいでるところがある。ここでは、どのコースを選ぶかが運命の別れ道となってしまうのだ。

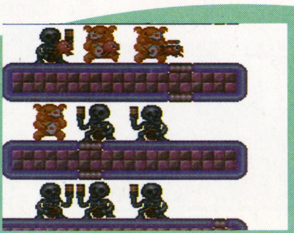


⬅敵を倒しながら先へ進まないといけない。

### POINT1

裸ブタ&裸ホネがふさいでいるポイントは全部で4か所。上か下かまん中か、1番突破しやすいところを選んで進んでいくんだ。下→中→下→上の順番で行けば比較的ラクにクリアできる。最後の下から上へ行くところではできるだけ早目に移動しておこう。

### POINT2



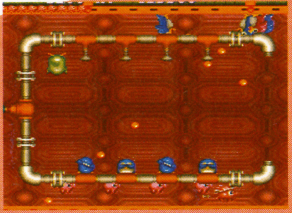
最後だけは、どうしても耐久力の高い裸ホネを破壊しなくては先へ進めない。ぶつからない程度に接近して、効率よく攻撃をヒットさせよう。青ベルを持っているなら、敵を十分にひきつけてから使い、無敵のうちに突破してしまうのもいいぞ。

## STAGE 11 シャワランビューティ

最終ステージ後半に出てくるシャワランビューティ。ここでは中に入ってしまうと左から来るペンギンダッカーを倒すことができなくて危険だ。上か下のすきまへ逃げこもう。

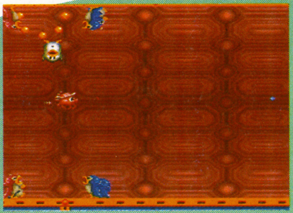
⬅中に入ると、水滴やシャワーの攻撃も……。

### POINT1



自機がビックバイパーやタコで、パワーアップも万全ならばここはこわくないぞ。オプションを後ろにずらっと並べるだけでペンギンダッカーの体当たりを防げる。ただ上にいるペンギンダッカーの攻撃は防げないから、左右に動いて弾をかわそう。

### POINT2



ここでは1度やられるとシャワランビューティは出てこなくなる。しかもペンギンダッカーは弾を撃ってこないから、中間の高さにいるかぎり比較的安全なのだ。あとは、ボスの部屋の直前の触手を破壊し、シャッターが閉まる前にボスの部屋に飛び込めばいい。

### ステージ9 ボス 吉原ダユー

吉原ダユーは、出現時には霧状でいくら攻撃してもダメージを与えることはできない。ひたすら逃げまわるしかない。逃げまわっていると、そのうち吉原ダユーが実体化するので、手に持った水晶玉を集中攻撃。意外とあっさり倒せるのだ。

⬆この状態のときは逃げまわるしかない。

⬇吉原ダユーの弱点は、手に持った水晶玉だ。

### ステージ10 ボス タコヒューマ

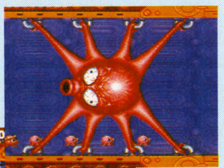
タコヒューマは攻撃を受けると、頭から発射する泡や口から吹きだす泡で反撃してくる。このうち口から吹きだす泡は口の高さにあわせて攻撃していれば消すことができる。頭から発射する泡は自機を追尾してくるので注意が必要。ミサイル、ダブルなどを使って破壊しよう。

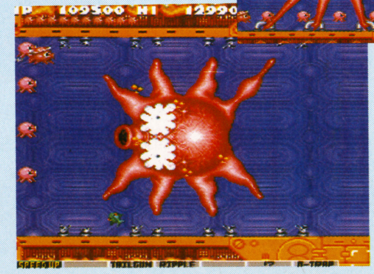
⬆口の高さで攻撃すれば、絶対に安全なのだ。

⬇頭からの泡は、出てきたところを狙え！

### ラストステージ ボス ゴルゴダ・タコベエ

ゴルゴダ・タコベエは何も攻撃をしてこない。黙って見ているだけでもクリアできる。





⬅ボーッと見ているのはイヤだという人は、足を攻撃すれば早く倒せる。

# SUPER 桃太郎電鉄II

| SFC | ハドソン | ¥8,800 | 発売中 | ETC | 8M | B |
|---|---|---|---|---|---|---|

“データを制する者は勝負も制する”というわけで、全国81都市の物件データを一挙に公開！ ついでにカード売り場のデータも完ペキに紹介するぞ。このデータを有効活用してライバルたちに差をつけよう。

## 地道なプレイが勝利のカギとなるのだっ!!

### ポイント1 カードをいつも用意しておく

目的地へ誰よりも早く到達するために、急行・特急などのカードやぶっとびカードなどはいつも用意しておきたい。P57のカード売り場マップを参考に、カードがなくなったら買いたしておこう。

⬅新幹線カード等の、サイコロの数が増えるカードは、2～3枚常備しておきたい。

➡ぶっとびカードは2枚持っていれば、失敗して反対方向に飛んだ時でも安心だ。

### ポイント2 移動は夏、カードは冬

夏場はマイナスの駅に停まってもたいした被害にならない。逆にプラスの駅に停まればかなりの収入が見込めるので、思いきって移動したほうが得だ。冬は、余裕がないならカードを使って様子を見よう。

⬅この程度の出費ですむのなら、マイナスの駅も恐くない。どんどん先に進め！

➡冬場のマイナスは恐い！ カードを使えば移動しなくてすむぞ。ガマン、ガマン。

### ポイント3 決算が近づいたら物件を買おう

現金はどんなにたくさん持っていても自然に増えることはない。でも物件ならば、決算で収益を得ることができるのだ。決算が近くなったら、近くの都市に回り道してでも寄って、物件を買うのもいいテだぞ。

⬅2月に物件を買える駅に入れるなら、迷わずに物件を買いにいこう。

➡すぐに収入があるから、持ち金の全額を、物件を買うため使っても平気だ。

## 全国81都市　物件完ペキリスト

物件リストに、データをさらに戦略的に活用するための表をつけ加えて、一挙に公開してしまうぞ。

| | 表の見かた |
|---|---|
| 物件総額 | 買いしめるのに必要な金額 |
| 農林総額 | 畑や水田等の土地の総額 |
| 買いしめ収入 | 買いしめ時の収入(増資なし) |

| 旭川 | |
|---|---|
| 物件総額 | 20億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 2億3000万円 |

ここの目玉はラーメン屋。臨時収入がけっこう入りやすいのだ。

| | | |
|---|---|---|
| ラーメンや | 1000万円 | 50% |
| ラーメンや | 1000万円 | 50% |
| ラーメンや | 1000万円 | 50% |
| パルプ工場 | 10億円 | 5% |
| パルプ工場 | 10億円 | 5% |

| 釧路 | |
|---|---|
| 物件総額 | 22億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億4000万円＋α |

カニ漁船団は収入が不安定。赤字のことも多いが、80％の収入も……。

| | | |
|---|---|---|
| 魚市場 | 1億円 | 10% |
| 魚市場 | 1億円 | 10% |
| カニ漁船団 | 5億円 | ??% |
| カニ漁船団 | 5億円 | ??% |
| パルプ工場 | 10億円 | 5% |

| トマム | |
|---|---|
| 物件総額 | 80億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8億円 |

| | | |
|---|---|---|
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |

| 札幌 | |
|---|---|
| 物件総額 | 51億8000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5億6400万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ラーメンや | 1000万円 | 50% |
| ラーメンや | 1000万円 | 50% |
| ジンギスカンや | 3000万円 | 20% |
| ジンギスカンや | 3000万円 | 20% |
| 魚市場 | 1億円 | 10% |
| ホテル | 10億円 | 5% |
| ビール工場 | 20億円 | 5% |
| ビール工場 | 20億円 | 5% |

| 稚内 | |
|---|---|
| 物件総額 | 7億5000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 6000万円＋α |

| | | |
|---|---|---|
| カンズメ工場 | 5000万円 | 20% |
| カンズメ工場 | 5000万円 | 20% |
| カンズメ工場 | 5000万円 | 20% |
| カニ漁船団 | 3億円 | ??% |
| カニ漁船団 | 3億円 | ??% |

| 網走 | |
|---|---|
| 物件総額 | 10億8000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億3200万円 |

| | | |
|---|---|---|
| きぼりぐまや | 2000万円 | 20% |
| きぼりぐまや | 2000万円 | 20% |
| きぼりぐまや | 2000万円 | 20% |
| きぼりぐまや | 2000万円 | 20% |
| はっか工場 | 10億円 | 5% |

| 富良野 | |
|---|---|
| 物件総額 | 21億9000万円 |
| 農林総額 | 9000万円 |
| 買いしめ収入 | 2億2900万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ラベンダー畑 | 3000万円 | 5% |
| ラベンダー畑 | 3000万円 | 5% |
| ジャガイモ畑 | 3000万円 | 5% |
| ワイン工場 | 1億円 | 10% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |



©1992 HUDSON SOFT ©1992 SUMMER PROJECT

| 苫小牧 | |
|---|---|
| 物件総額 | 114億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 11億4000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| パルプ工場 | 15億円 | 5% |
| パルプ工場 | 15億円 | 5% |
| アルミ工場 | 20億円 | 5% |
| せきゆ工場 | 32億円 | 5% |
| せきゆ工場 | 32億円 | 5% |

| 襟裳 | |
|---|---|
| 物件総額 | 7億円 |
| 農林総額 | 6億円 |
| 買いしめ収入 | 6億4000万円 |

牧場(ぼくじょう)1つを手(て)に入(い)れれば、毎年(まいとし)1億円(おくえん)ずつの収入(しゅうにゅう)が入(はい)るぞ。

| | | |
|---|---|---|
| こんぶ工場 | 5000万円 | 20% |
| こんぶ工場 | 5000万円 | 20% |
| ぼくじょう | 2億円 | 50% |
| ぼくじょう | 2億円 | 50% |
| ぼくじょう | 2億円 | 50% |

| 小樽 | |
|---|---|
| 物件総額 | 3億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ウニどんや | 1000万円 | 50% |
| イクラどんや | 1000万円 | 50% |
| すしやよこちょう | 1億円 | 10% |
| すしやよこちょう | 1億円 | 10% |
| ガラスざいくや | 1億円 | 10% |

| ニセコ | |
|---|---|
| 物件総額 | 50億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5億円 |

| | | |
|---|---|---|
| スキー場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 10億円 | 5% |

| 長万部 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億9000万円 |
| 農林総額 | 4000万円 |
| 買いしめ収入 | 6400万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ジャガイモ畑 | 2000万円 | 5% |
| ジャガイモ畑 | 2000万円 | 5% |
| カニ市場 | 5000万円 | 20% |
| カニ市場 | 5000万円 | 20% |
| カニ市場 | 5000万円 | 20% |

| 函館 | |
|---|---|
| 物件総額 | 28億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 3億1000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| 朝市 | 1億円 | 10% |
| 朝市 | 1億円 | 10% |
| 朝市 | 1億円 | 10% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 15億円 | 5% |

| 青森 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億7000万円 |
| 農林総額 | 1億5000万円 |
| 買いしめ収入 | 3500万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ホタテりょうりや | 1000万円 | 50% |
| ホタテりょうりや | 1000万円 | 50% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |

| 弘前 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億1000万円 |
| 農林総額 | 2億1000万円 |
| 買いしめ収入 | 2100万円 |

| | | |
|---|---|---|
| すいでん | 3000万円 | 5% |
| すいでん | 3000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 5000万円 | 5% |

| 盛岡 | |
|---|---|
| 物件総額 | 5000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| わんこそばや | 1000万円 | 50% |
| わんこそばや | 1000万円 | 50% |
| わんこそばや | 1000万円 | 50% |
| わんこそばや | 1000万円 | 50% |
| わんこそばや | 1000万円 | 50% |

| 秋田 | |
|---|---|
| 物件総額 | 9000万円 |
| 農林総額 | 6000万円 |
| 買いしめ収入 | 3600万円 |

| | | |
|---|---|---|
| いなにわうどんや | 1000万円 | 50% |
| きりたんぽや | 1000万円 | 50% |
| しょっつるなべや | 1000万円 | 50% |
| すいでん | 3000万円 | 5% |
| すいでん | 3000万円 | 5% |

| 鳴子 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5200万円 |

| | | |
|---|---|---|
| こけしや | 1000万円 | 20% |
| こけしや | 1000万円 | 20% |
| こけしや | 1000万円 | 20% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |

| 仙台 | |
|---|---|
| 物件総額 | 32億8000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 3億7000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ささかまぼこや | 1000万円 | 50% |
| ささかまぼこや | 1000万円 | 50% |
| ささかまぼこや | 1000万円 | 50% |
| たんすや | 5000万円 | 20% |
| せきゆ工場 | 32億円 | 5% |

| 山形 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億5000万円 |
| 農林総額 | 1億5000万円 |
| 買いしめ収入 | 1500万円 |

| | | |
|---|---|---|
| サクランボ園 | 3000万円 | 5% |
| サクランボ園 | 3000万円 | 5% |
| サクランボ園 | 3000万円 | 5% |
| サクランボ園 | 3000万円 | 5% |
| サクランボ園 | 3000万円 | 5% |

| 福島 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億5000万円 |
| 農林総額 | 1億5000万円 |
| 買いしめ収入 | 1500万円 |

| | | |
|---|---|---|
| キュウリ畑 | 3000万円 | 5% |
| キュウリ畑 | 3000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 3000万円 | 5% |
| ナシ園 | 3000万円 | 5% |
| モモ園 | 3000万円 | 5% |

| 新潟 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億7000万円 |
| 農林総額 | 1億5000万円 |
| 買いしめ収入 | 3500万円 |

| | | |
|---|---|---|
| なんばんエビや | 1000万円 | 50% |
| なんばんエビや | 1000万円 | 50% |
| すいでん | 5000万円 | 5% |
| すいでん | 5000万円 | 5% |
| すいでん | 5000万円 | 5% |

| 佐渡 | |
|---|---|
| 物件総額 | 6億6000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | －1億4400万円 |

隠(かく)し金山(きんざん)は－20%とリスクが大(おお)きいかわりに当(あ)たれば大(おお)きいぞ。

| | | |
|---|---|---|
| たらいぶねや | 2000万円 | 80% |
| たらいぶねや | 2000万円 | 80% |
| たらいぶねや | 2000万円 | 80% |
| かくしきんざん | 3億円 | -20% |
| かくしきんざん | 3億円 | -20% |

| 水戸 | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ウメようかんや | 1000万円 | 50% |
| なっとうや | 1000万円 | 50% |
| なっとうや | 1000万円 | 50% |
| なっとう工場 | 5000万円 | 10% |
| なっとう工場 | 5000万円 | 10% |

| 那須 | |
|---|---|
| 物件総額 | 21億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 2億4000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| かまめしや | 1000万円 | 50% |
| かまめしや | 1000万円 | 50% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |

| 上野 | |
|---|---|
| 物件総額 | 132億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 13億2000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| デパート | 20億円 | 5% |
| デパート | 20億円 | 5% |
| デパート | 20億円 | 5% |
| ホテル | 32億円 | 5% |
| どうぶつ園 | 40億円 | 5% |

| 東京 | |
|---|---|
| 物件総額 | 252億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 39億2000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| かしビル | 10億円 | 40% |
| かしビル | 10億円 | 40% |
| ディスコ | 20億円 | 5% |
| ディスコ | 20億円 | 5% |
| プロやきゅうだん | 32億円 | 5% |
| ドームスタジアム | 40億円 | 5% |
| テレビきょく | 60億円 | 5% |
| テレビきょく | 60億円 | 5% |

| 千葉 | |
|---|---|
| 物件総額 | 140億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 14億円 |

| | | |
|---|---|---|
| せいてつじょ | 20億円 | 5% |
| せいてつじょ | 20億円 | 5% |
| せいてつじょ | 20億円 | 5% |
| コンビナート | 40億円 | 5% |
| コンビナート | 40億円 | 5% |

| 勝浦 | |
|---|---|
| 物件総額 | 30億4000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 3億1600万円 |

| | | |
|---|---|---|
| うみのいえ | 2000万円 | 20% |
| うみのいえ | 2000万円 | 20% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |

| 湯沢 | |
|---|---|
| 物件総額 | 80億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8億円 |

| | | |
|---|---|---|
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |

| 白馬 | |
|---|---|
| 物件総額 | 55億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 7億円 |

| | | |
|---|---|---|
| ホテル | 5億円 | 10% |
| ホテル | 5億円 | 10% |
| ホテル | 5億円 | 10% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |
| スキー場 | 20億円 | 5% |

| 軽井沢 | |
|---|---|
| 物件総額 | 17億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 3億4000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ブティック | 1億円 | 10% |
| ブティック | 1億円 | 10% |
| テニスクラブ | 5億円 | 10% |
| テニスクラブ | 5億円 | 10% |
| テニスクラブ | 5億円 | 10% |

| 長野 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億9000万円 |
| 農林総額 | 9000万円 |
| 買いしめ収入 | 4900万円 |

| | | |
|---|---|---|
| リンゴ園 | 3000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 3000万円 | 5% |
| リンゴ園 | 3000万円 | 5% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |

| 松本 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 7000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| しんしゅうそばや | 1000万円 | 50% |
| しんしゅうそばや | 1000万円 | 50% |
| しんしゅうそばや | 1000万円 | 50% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |

| 甲府 | |
|---|---|
| 物件総額 | 4億円 |
| 農林総額 | 2億円 |
| 買いしめ収入 | －6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ブドウ園 | 5000万円 | 5% |
| ブドウ園 | 5000万円 | 5% |
| モモ園 | 5000万円 | 5% |
| モモ園 | 5000万円 | 5% |
| かくしきんざん | 2億円 | -20% |

| 木曽 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億9000万円 |
| 農林総額 | 9000万円 |
| 買いしめ収入 | 4900万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ひのきばやし | 3000万円 | 5% |
| ひのきばやし | 3000万円 | 5% |
| ひのきばやし | 3000万円 | 5% |
| ざいもく工場 | 1億円 | 10% |
| ざいもく工場 | 1億円 | 10% |

| 横浜 | |
|---|---|
| 物件総額 | 109億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 11億8000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| 中華飯店 | 3億円 | 10% |
| 中華飯店 | 3億円 | 10% |
| 中華飯店 | 3億円 | 10% |
| ディスコ | 10億円 | 5% |
| ディスコ | 10億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |
| プロやきゅうだん | 20億円 | 5% |
| クルマ工場 | 40億円 | 5% |

| 熱海 | |
|---|---|
| 物件総額 | 23億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 2億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |

| 静岡 | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億6000万円 |
| 農林総額 | 1億6000万円 |
| 買いしめ収入 | 3600万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| 茶畑 | 5000万円 | 5% |
| 茶畑 | 5000万円 | 5% |
| オモチャ工場 | 1億円 | 10% |

※ □ は目的地(もくてきち)となる駅(えき)を示(しめ)しています。

### 浜松

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 60億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 6億3000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ウナギりょうりや | 1000万円 | 50% |
| ウナギりょうりや | 1000万円 | 50% |
| ウナギりょうりや | 1000万円 | 50% |
| がっき工場 | 20億円 | 5% |
| バイク工場 | 40億円 | 5% |

### 富山

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億2000万円 |
| 農林総額 | 1億円 |
| 買いしめ収入 | 5000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| マスずしや | 1000万円 | 50% |
| マスずしや | 1000万円 | 50% |
| チューリップ園 | 5000万円 | 5% |
| チューリップ園 | 5000万円 | 5% |
| バット工場 | 1億円 | 10% |

### 高山

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8800万円 |

| | | |
|---|---|---|
| みたらしだんごや | 1000万円 | 80% |
| みたらしだんごや | 1000万円 | 80% |
| みたらしだんごや | 1000万円 | 80% |
| みんげいかぐや | 1億円 | 10% |
| みんげいかぐや | 1億円 | 10% |

### 金沢

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 6億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億4000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| きんぱくや | 5000万円 | 20% |
| きんぱくや | 5000万円 | 20% |
| くたにやきものや | 1億円 | 10% |
| くたにやきものや | 1億円 | 10% |
| かがゆうぜんや | 3億円 | 10% |

### 岐阜

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 6億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| アユりょうりや | 1000万円 | 50% |
| アユりょうりや | 1000万円 | 50% |
| ちょうちんや | 5000万円 | 20% |
| ちょうちんや | 5000万円 | 20% |
| せんい工場 | 5億円 | 10% |

### 名古屋

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 77億4000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8億3000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ういろうや | 1000万円 | 50% |
| ういろうや | 1000万円 | 50% |
| きしめんや | 1000万円 | 50% |
| きしめんや | 1000万円 | 50% |
| みそかつや | 1億円 | 10% |
| みそかつや | 1億円 | 10% |
| プロやきゅうだん | 15億円 | 5% |
| クルマ工場 | 60億円 | 5% |

### 敦賀

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 13億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億8000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| カンズメ工場 | 5000万円 | 20% |
| カンズメ工場 | 5000万円 | 20% |
| 魚市場 | 1億円 | 10% |
| 魚市場 | 1億円 | 10% |
| セメント工場 | 10億円 | 5% |

### 京都

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 43億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| わがしや | 1億円 | 10% |
| わがしや | 1億円 | 10% |
| つけものや | 2億円 | 10% |
| つけものや | 2億円 | 10% |
| とうふりょうりや | 3億円 | 10% |
| にしじんおりや | 4億円 | 10% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |

### 大阪

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 23億4000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | −7億円 |

| | | |
|---|---|---|
| タコやきや | 1000万円 | 50% |
| タコやきや | 1000万円 | 50% |
| おこのみやきや | 1000万円 | 50% |
| おこのみやきや | 1000万円 | 50% |
| てっちりや | 1億円 | 10% |
| てっちりや | 1億円 | 10% |
| かんとだきや | 1億円 | 10% |
| プロやきゅうだん | 20億円 | −20% |

### 奈良

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 12億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 1億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ならづけや | 1000万円 | 50% |
| ならづけや | 1000万円 | 50% |
| そうめん工場 | 1億円 | 10% |
| そうめん工場 | 1億円 | 10% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |

### 松阪

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 3億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| すきやきや | 1000万円 | 50% |
| すきやきや | 1000万円 | 50% |
| ステーキハウス | 1億円 | 10% |
| ステーキハウス | 1億円 | 10% |
| ステーキハウス | 1億円 | 10% |

### 伊勢

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 7000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ふくふくもちや | 1000万円 | 50% |
| ふくふくもちや | 1000万円 | 50% |
| てこねずしや | 1000万円 | 50% |
| しんじゅ工場 | 1億円 | 10% |
| しんじゅ工場 | 1億円 | 10% |

### 新宮

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億1000万円 |
| 農林総額 | 9000万円 |
| 買いしめ収入 | 2900万円 |

物件総額が比較的安い。ここに1番乗りできれば買いしめ確実だ。

| | | |
|---|---|---|
| めはりずしや | 1000万円 | 50% |
| めはりずしや | 1000万円 | 50% |
| ヨシノスギばやし | 3000万円 | 5% |
| ヨシノスギばやし | 3000万円 | 5% |
| ヨシノスギばやし | 3000万円 | 5% |

### 白浜

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 90億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 9億円 |

| | | |
|---|---|---|
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |
| にほんりょかん | 10億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |

### 和歌山

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億9000万円 |
| 農林総額 | 1億9000万円 |
| 買いしめ収入 | 1900万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| 甘柿園 | 5000万円 | 5% |
| 甘柿園 | 5000万円 | 5% |

### 鳥取

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億1000万円 |
| 農林総額 | 2億1000万円 |
| 買いしめ収入 | 2100万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ナガイモ畑 | 3000万円 | 5% |
| チューリップ畑 | 3000万円 | 5% |
| ナシ園 | 5000万円 | 5% |
| ナシ園 | 5000万円 | 5% |
| ナシ園 | 5000万円 | 5% |

### 神戸

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 52億2000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 6億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| フランスパンや | 1000万円 | 50% |
| フランスパンや | 1000万円 | 50% |
| 中華飯店 | 1億円 | 10% |
| 中華飯店 | 1億円 | 10% |
| ステーキハウス | 5億円 | 10% |
| ステーキハウス | 5億円 | 10% |
| ホテル | 20億円 | 5% |
| ホテル | 20億円 | 5% |

### 姫路

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 16億4000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 2億円 |

| | | |
|---|---|---|
| アナゴずしや | 1000万円 | 50% |
| アナゴずしや | 1000万円 | 50% |
| あかしタコやきや | 1000万円 | 50% |
| あかしタコやきや | 1000万円 | 50% |
| せいてつじょ | 16億円 | 5% |

### 岡山

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 200億8000万円 |
| 農林総額 | 6000万円 |
| 買いしめ収入 | 40億2600万円 |

最高額物件の桃太郎ランドがある。1度は手に入れてみたいね。

| | | |
|---|---|---|
| きびだんごや | 1000万円 | 50% |
| きびだんごや | 1000万円 | 50% |
| モモ園 | 3000万円 | 5% |
| モモ園 | 3000万円 | 5% |
| ももたろうランド | 200億円 | 10% |

### 出雲

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 5000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 5000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| いずもそばや | 1000万円 | 50% |
| いずもそばや | 1000万円 | 50% |
| いずもそばや | 1000万円 | 50% |
| いずもそばや | 1000万円 | 50% |
| いずもそばや | 1000万円 | 50% |

### 尾道

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 15億8000万円 |
| 農林総額 | 6000万円 |
| 買いしめ収入 | 1億7600万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ひものや | 1000万円 | 50% |
| ひものや | 1000万円 | 50% |
| ネーブル畑 | 3000万円 | 5% |
| ネーブル畑 | 3000万円 | 5% |
| ゴム工場 | 15億円 | 5% |

### 広島

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 37億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 4億円 |

| | | |
|---|---|---|
| おこのみやきや | 1000万円 | 50% |
| おこのみやきや | 1000万円 | 50% |
| カキりょうりや | 1000万円 | 50% |
| プロやきゅうだん | 5億円 | 5% |
| クルマ工場 | 32億円 | 5% |

### 萩

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億1000万円 |
| 農林総額 | 6000万円 |
| 買いしめ収入 | 6600万円 |

| | | |
|---|---|---|
| なつミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ナス畑 | 3000万円 | 5% |
| はぎやきものや | 5000万円 | 20% |
| はぎやきものや | 5000万円 | 20% |
| はぎやきものや | 5000万円 | 20% |

### 下関

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 1億4000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| フグりょうりや | 1000万円 | 50% |
| フグりょうりや | 1000万円 | 50% |
| フグりょうりや | 1000万円 | 50% |
| フグりょうりや | 1000万円 | 50% |
| 魚市場 | 1億円 | 10% |

### 高松

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 20億3000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 2億3000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| さぬきうどんや | 1000万円 | 50% |
| さぬきうどんや | 1000万円 | 50% |
| さぬきうどんや | 1000万円 | 50% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |
| ゴルフ場 | 10億円 | 5% |

### 徳島

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億9000万円 |
| 農林総額 | 9000万円 |
| 買いしめ収入 | 4900万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 3000万円 | 5% |
| ワカメ工場 | 1億円 | 10% |
| ワカメ工場 | 1億円 | 10% |

### 高知

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 3億6000万円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 8400万円 |

四国でただ1か所の目的地となる駅なのだ。

| | | |
|---|---|---|
| かんざしや | 3000万円 | 20% |
| かんざしや | 3000万円 | 20% |
| さわちりょうりや | 1億円 | 10% |
| さわちりょうりや | 1億円 | 10% |
| かつぶし工場 | 1億円 | 10% |

### 松山

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 11億5000万円 |
| 農林総額 | 1億5000万円 |
| 買いしめ収入 | 2億1500万円 |

| | | |
|---|---|---|
| ミカン畑 | 5000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 5000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 5000万円 | 5% |
| にほんりょかん | 5億円 | 10% |
| にほんりょかん | 5億円 | 10% |

### 宇和島

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 2億2000万円 |
| 農林総額 | 1億円 |
| 買いしめ収入 | 5000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| タイめしや | 1000万円 | 50% |
| タイめしや | 1000万円 | 50% |
| ミカン畑 | 5000万円 | 5% |
| ミカン畑 | 5000万円 | 5% |
| とうぎゅう場 | 1億円 | 10% |

### 小倉

| | |
|---|---|
| 物件総額 | 86億円 |
| 農林総額 | 0円 |
| 買いしめ収入 | 7億6000万円 |

| | | |
|---|---|---|
| たんこう | 1億円 | −20% |
| たんこう | 1億円 | −20% |
| IC工場 | 20億円 | 5% |
| せいてつじょ | 32億円 | 5% |
| せいてつじょ | 32億円 | 5% |

※□は目的地となる駅を示しています。

| 博多 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 12億5000万円 | |
| 農林総額 | 0円 | |
| 買いしめ収入 | 1億9000万円 | |
| ラーメンやたい | 1000万円 | 50% |
| ラーメンやたい | 1000万円 | 50% |
| ラーメンやたい | 1000万円 | 50% |
| めんたいこや | 1000万円 | 50% |
| めんたいこや | 1000万円 | 50% |
| イカりょうりや | 1億円 | 10% |
| フグりょうりや | 1億円 | 10% |
| プロやきゅうだん | 10億円 | 5% |

| 別府 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 5億円 | |
| 農林総額 | 0円 | |
| 買いしめ収入 | 1億円 | |

温泉の名所だけに、手に入る物件も温泉ばかりなのだ。

| | | |
|---|---|---|
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |
| おんせん | 1億円 | 10% |

| 宮崎 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 1億9000万円 | |
| 農林総額 | 1億9000万円 | |
| 買いしめ収入 | 1900万円 | |
| カボチャ畑 | 3000万円 | 5% |
| カボチャ畑 | 3000万円 | 5% |
| トマト畑 | 3000万円 | 5% |
| ピーマン畑 | 5000万円 | 5% |
| ピーマン畑 | 5000万円 | 5% |

| ハワイ | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 40億5000万円 | |
| 農林総額 | 3000万円 | |
| 買いしめ収入 | 4億2300万円 | |

ここに来るためには、マイナスの駅にかならず停まることに……。

| | | |
|---|---|---|
| マカデミナッツや | 1000万円 | 50% |
| マカデミナッツや | 1000万円 | 50% |
| パイナップル園 | 3000万円 | 5% |
| リゾートホテル | 20億円 | 5% |
| リゾートホテル | 20億円 | 5% |

| 長崎 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 1億4000万円 | |
| 農林総額 | 0円 | |
| 買いしめ収入 | 6000万円 | |
| ちゃんぽんや | 1000万円 | 50% |
| びわゼリーや | 1000万円 | 50% |
| カステラや | 1000万円 | 50% |
| カステラや | 1000万円 | 50% |
| 中華飯店 | 1億円 | 10% |

| 大分 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 41億5000万円 | |
| 農林総額 | 1億5000万円 | |
| 買いしめ収入 | 4億1500万円 | |
| シイタケさいばい | 5000万円 | 5% |
| シイタケさいばい | 5000万円 | 5% |
| シイタケさいばい | 5000万円 | 5% |
| IC工場 | 20億円 | 5% |
| IC工場 | 20億円 | 5% |

| 鹿児島 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 2億1000万円 | |
| 農林総額 | 2億1000万円 | |
| 買いしめ収入 | 2100万円 | |
| ダイコン畑 | 3000万円 | 5% |
| ダイコン畑 | 3000万円 | 5% |
| サツマイモ畑 | 5000万円 | 5% |
| サツマイモ畑 | 5000万円 | 5% |
| サツマイモ畑 | 5000万円 | 5% |

| サイパン | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 20億5000万円 | |
| 農林総額 | 3000万円 | |
| 買いしめ収入 | 2億2300万円 | |
| マカデミナッツや | 1000万円 | 50% |
| マカデミナッツや | 1000万円 | 50% |
| サトウキビ畑 | 3000万円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |

| 佐世保 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 36億円 | |
| 農林総額 | 0円 | |
| 買いしめ収入 | −14億4000万円 | |
| たんこう | 3億円 | -20% |
| たんこう | 3億円 | -20% |
| ぞうせんじょ | 10億円 | -20% |
| ぞうせんじょ | 10億円 | -20% |
| ぞうせんじょ | 10億円 | -20% |

| 熊本 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 1億9000万円 | |
| 農林総額 | 1億9000万円 | |
| 買いしめ収入 | 1900万円 | |
| タマネギ畑 | 3000万円 | 5% |
| タマネギ畑 | 3000万円 | 5% |
| スイカ畑 | 3000万円 | 5% |
| あまなつ畑 | 5000万円 | 5% |
| あまなつ畑 | 5000万円 | 5% |

| 沖縄 | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 3億円 | |
| 農林総額 | 2億円 | |
| 買いしめ収入 | 6億円 | |

カンタンには来られないけど、ぜひここは買い占めたい。

| | | |
|---|---|---|
| パイナップル園 | 5000万円 | 100% |
| パイナップル園 | 5000万円 | 100% |
| サトウキビ畑 | 5000万円 | 100% |
| サトウキビ畑 | 5000万円 | 100% |
| リゾートホテル | 1億円 | 100% |

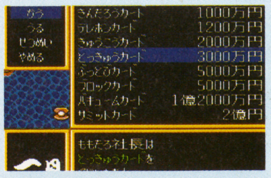
| グアム | | |
|---|---|---|
| 物件総額 | 30億6000万円 | |
| 農林総額 | 6000万円 | |
| 買いしめ収入 | 3億 600万円 | |
| パイナップル園 | 3000万円 | 5% |
| パイナップル園 | 3000万円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |
| リゾートホテル | 10億円 | 5% |

大攻略 POINT

# 欲しいカードはカード売り場で！

カード売り場は全部で21か所ある。でも、カード売り場ではどんなカードでも手に入るわけじゃない。どこに行けばどのカードが手に入るのかをしっかりチェックしておくことが大切なのだ。

カード売り場には5種類のタイプがあってそれぞれ売っているカードが違う。下のマップで欲しいカードを売っているポイントを確認しよう。




⬅移動関係のカードは必需品。買えるだけ買おう。

## 全国カード売り場マップ

**タイプA**

| | |
|---|---|
| きんたろうカード | 1000万円 |
| テレホンカード | 1200万円 |
| きゅうこうカード | 2000万円 |
| とっきゅうカード | 3000万円 |
| ぶっとびカード | 5000万円 |
| ブロックカード | 5000万円 |
| バキュームカード | 1億2000万円 |
| サミットカード | 2億円 |

**タイプB**

| | |
|---|---|
| きんたろうカード | 1000万円 |
| モモトラマンカード | 2000万円 |
| ほけんカード | 2000万円 |
| オナラカード | 4000万円 |
| ぶっとびカード | 5000万円 |
| しんかんせんカード | 6000万円 |
| うんちカード | 8000万円 |
| ばるぷんてカード | 1億円 |

**タイプC**

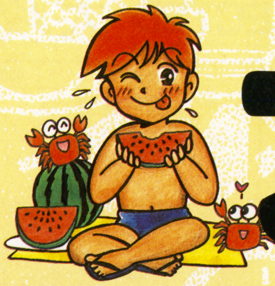
| | |
|---|---|
| きゅうこうカード | 2000万円 |
| とっきゅうカード | 3000万円 |
| 6すすめるカード | 8000万円 |
| 5すすめるカード | 8000万円 |
| 4すすめるカード | 1億円 |
| 3すすめるカード | 1億4000万円 |
| 2すすめるカード | 1億6000万円 |
| 1すすめるカード | 1億6000万円 |

**タイプD**

| | |
|---|---|
| とくせいれいカード | 600万円 |
| イトーヨーカード | 1000万円 |
| テレホンカード | 1200万円 |
| クレジットカード | 2000万円 |
| よやくカード | 2000万円 |
| ばいきゃくカード | 2400万円 |
| レンタルカード | 5000万円 |
| もうかりまっかード | 1億円 |

**タイプE**

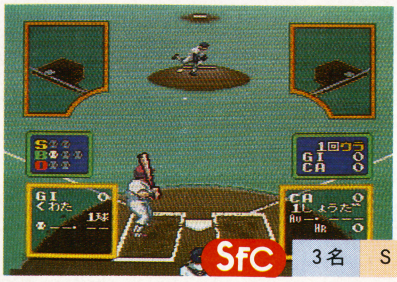
| | |
|---|---|
| なきおとしカード | 1000万円 |
| おひるねカード | 2000万円 |
| よやくカード | 2000万円 |
| やけくそカード | 1億円 |
| ばるぷんてカード | 1億円 |
| ぎゅうほカード | 1億円 |
| 「ち」カード | 1億円 |
| ふういんカード | 1億4000万円 |



# プレゼント

朝から晩までゲームの三昧。やっぱり夏休みって天国だよね。だけど、そろそろ宿題を片づけないと地獄が待ってるぞ！

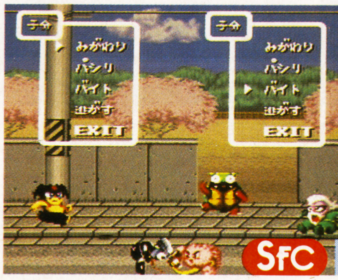
## ①『ウルトラベースボール 実名版』ソフト



実名になって、一層楽しくなったウルトラ野球。エディットモードも付いていて、自分でチームを作れちゃうのだ。

SFC | 3名 | SPG | カルチャーブレーン

## ②『CBキャラウォーズ』ソフト



永井豪のキャラがあばれまわる横スクロールACT。敵を倒すと子分にできるガキ大将システムが魅力のひとつ。

SFC | 3名 | ACT | バンプレスト

## ③『アレサⅢ』オリジナルテレカ

8月26日にやのまんから発売されるRPGの人気シリーズ『アレサⅢ』。オリジナルテレカを合計10名に。

⬅カッコいーい、ピンクのテレカは5名に。

➡キャラがかわいい黄色のタイプも5名に。

各5名 | やのまん

## ④『シルヴァ・サーガ』オリジナルテレカ

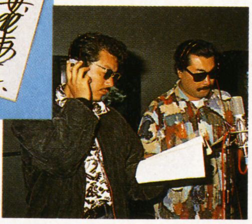
7月24日にFC版が発売され、秋にはSFC版が発売されるシリーズRPG『シルヴァ・サーガ』。FC版とSFC版のストーリーがリンクしていて、両方遊ぶと2倍楽しめちゃうのだ。FC版の発売を記念して、オリジナルテレカに特大ポスターをプラスして、5名にプレゼントしちゃうぞっ！

5名 | セタ

## ⑤映画「ダイナウォーズ」の声の出演者、田代まさし・桑野信義のサイン色紙

現在公開中の映画『ダイナウォーズ』。SFCでもアイレムから7月17日に発売されたばかり。今回は特別に、映画の中で恐竜の声で出演をしている人気タレント、田代まさしと桑野信義の直筆サインを各2名に。

⬆これをもらって友達に自慢しちゃおうぜ。



⬇これがアテレコ風景。2人とも顔がマジメ。

各2名 | アイレム

### 応募方法

右のハガキに欲しいグッズの賞品名と番号、アンケートの答えをハッキリと書いて送ってね。応募の締め切りは9月10日（当日消印有効）、当選者の発表は㊙スーパーファミコン18号（9月25日発売）の誌上にて。賞品の発送が、当選者の発表から1～2か月遅れることもあるけど、必ず送るから待っててね。

### 14号当選者発表

①『キャプテン翼Ⅲ』
宮城県 後藤一彦
神奈川県 和田幸之
福岡県 安藤孝行

②『HOOK』
秋田県 渡辺めぐみ
兵庫県 入野武司
高知県 武市香寿子

③『バトルコマンダー』
山梨県 鶴田功
三重県 藤松孝之
愛媛県 入山晃安

④『ONIⅡ』特製ジクソーパズル
岩手県 高橋信
群馬県 星野武志
茨城県 安田美知夫
東京都 加藤高広
東京都 石橋祐生
千葉県 岩崎桂子
岐阜県 浅井里美
大阪府 西端利実
岡山県 河内佳明
徳島県 佐々木淳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号のけん賞に当選した方は、この号の他のけん賞に当選できない場合があります。


©カルチャーブレーン ©ダイナミック企画／ALMANIC／BANPRESTO イラスト・新井久美子

郵便はがき

162-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
角川書店
ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン
マルカツ 勝スーパーファミコン 編集部
「プレゼント⑯」係行

| | |
|---|---|
| 今号の表紙を見てどう思いましたか | 1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない<br>(理由： ) |
| 付録『ストII大攻略・最強への道』について | 1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない<br>(理由： ) |
| スーパーファミコンを持っていますか | 1.持っている 2.買う予定がある 3.予定はないが買いたい<br>4.買わない 5.その他( ) |
| ㊖スーパーファミコンを毎号買っていますか | 1.毎号買っている 2.時々買っている 3.初めて買った<br>4.友だちに借りて読む 5.その他( ) |
| P58のプレゼントで、希望するものを1つ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 住所 〒 都道府県 | | | |
| ☎ ( ) | | 性別 | 1.男 2.女 |
| フリガナ | | 年齢・学年 | 歳 年 |
| 氏名 | | 職業(学校名) | |

〈キリトリ線〉

㊖スーパーファミコン 16号 ハガキA

**よかった記事3つに○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。**

| | | 記　事　名 | | | 記　事　名 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | HEAD LINE NEWS | 16 | | 亜久里グランプリ |
| 2 | | 新作ソフト体温計 | 17 | | ウラワザハイパーマーケット |
| 3 | | ピックアップレビュー | 18 | | ファンタスティカ扉 |
| 4 | | ヒットチャート | 19 | | FF Dream |
| 5 | | ドラクエⅤ(超)レポート | 20 | | ドラクエワンダーランド |
| 6 | | FFⅤ(超)レポート | 21 | | ニューマダラプロジェクト |
| 7 | | キャプテン翼III | 22 | | 三國志倶楽部 |
| 8 | | サンドラの大冒険 | 23 | | DMネットワーク |
| 9 | | パロディウスだ！ | 24 | | メガプラス |
| 10 | | スーパー桃太郎電鉄II | 25 | | 爆烈ランドぼん |
| 11 | | 摩陀羅 赤　コミック | 26 | | MAC |
| 12 | | 摩陀羅 赤　設定集 | 27 | | ニューゲームエクスプレス拡大版 |
| 13 | | ダライアス＝サーガイア | 28 | | 発車時刻表 |
| 14 | | ごきげんスーパーファミコン | 29 | | 付録『ストII大攻略・最強への道』 |
| 15 | | ダブルムーン伝説 | | | |

●家庭用ゲーム機のこれから発売されるソフトのなかで、やってみたいものを2つ書いてください。（ソフト名のあとに機種名も書いてね。）

●すでに発売されたソフトの中で好きなものを2つ書いてください。（ソフト名のあとに機種名も忘れずに書いてね。）

●今号の「ニューゲームエクスプレス拡大版」に紹介されているゲームの中で、やってみたいベスト4を選んで、ソフト名を書いてください。

1.（　　　　　　　　　　）　2.（　　　　　　　　　　）

3.（　　　　　　　　　　）　4.（　　　　　　　　　　）

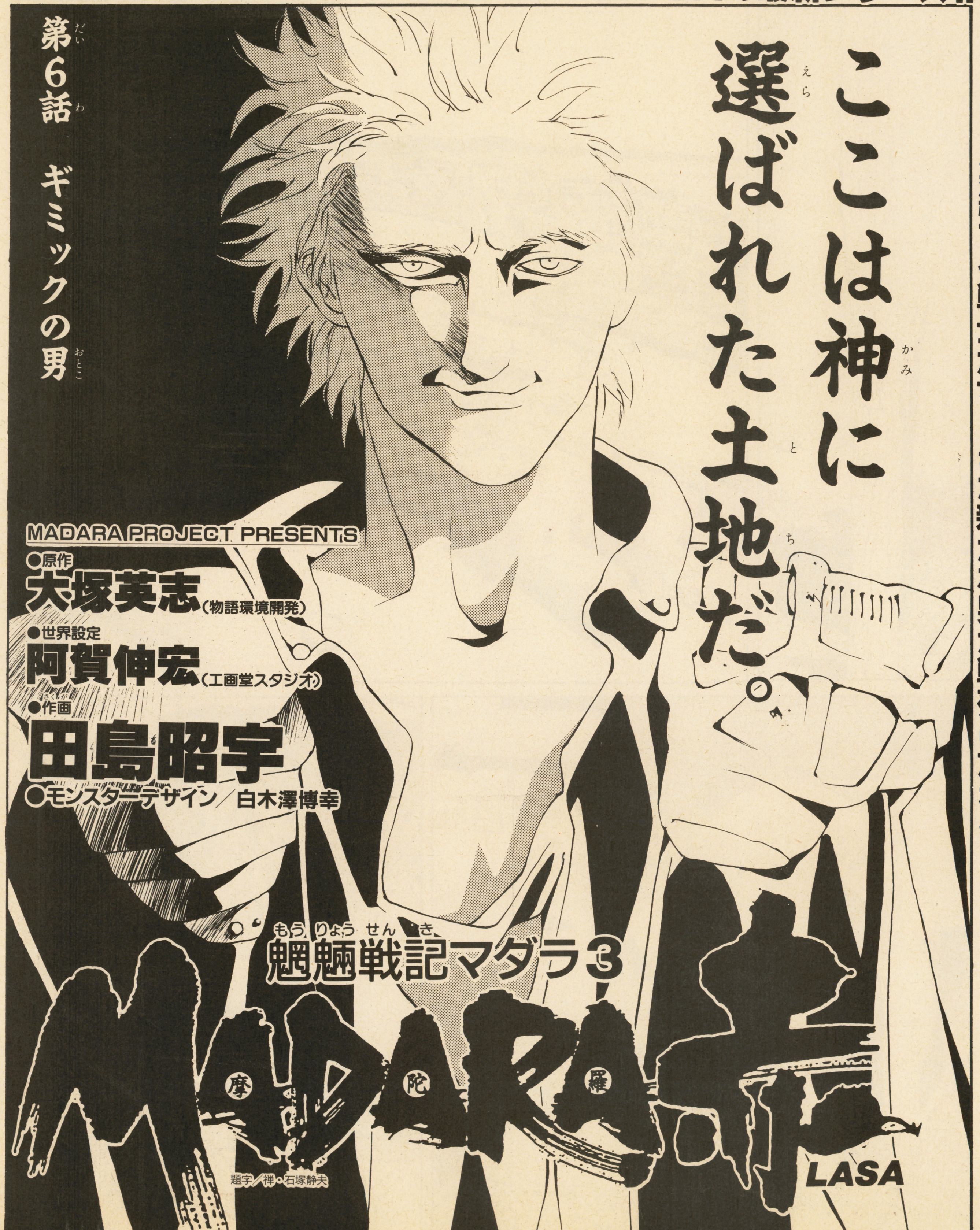
●(勝)スーパーファミコンで、やって欲しいと思うことを具体的に書いてください。

（　　　　　　　　　　）

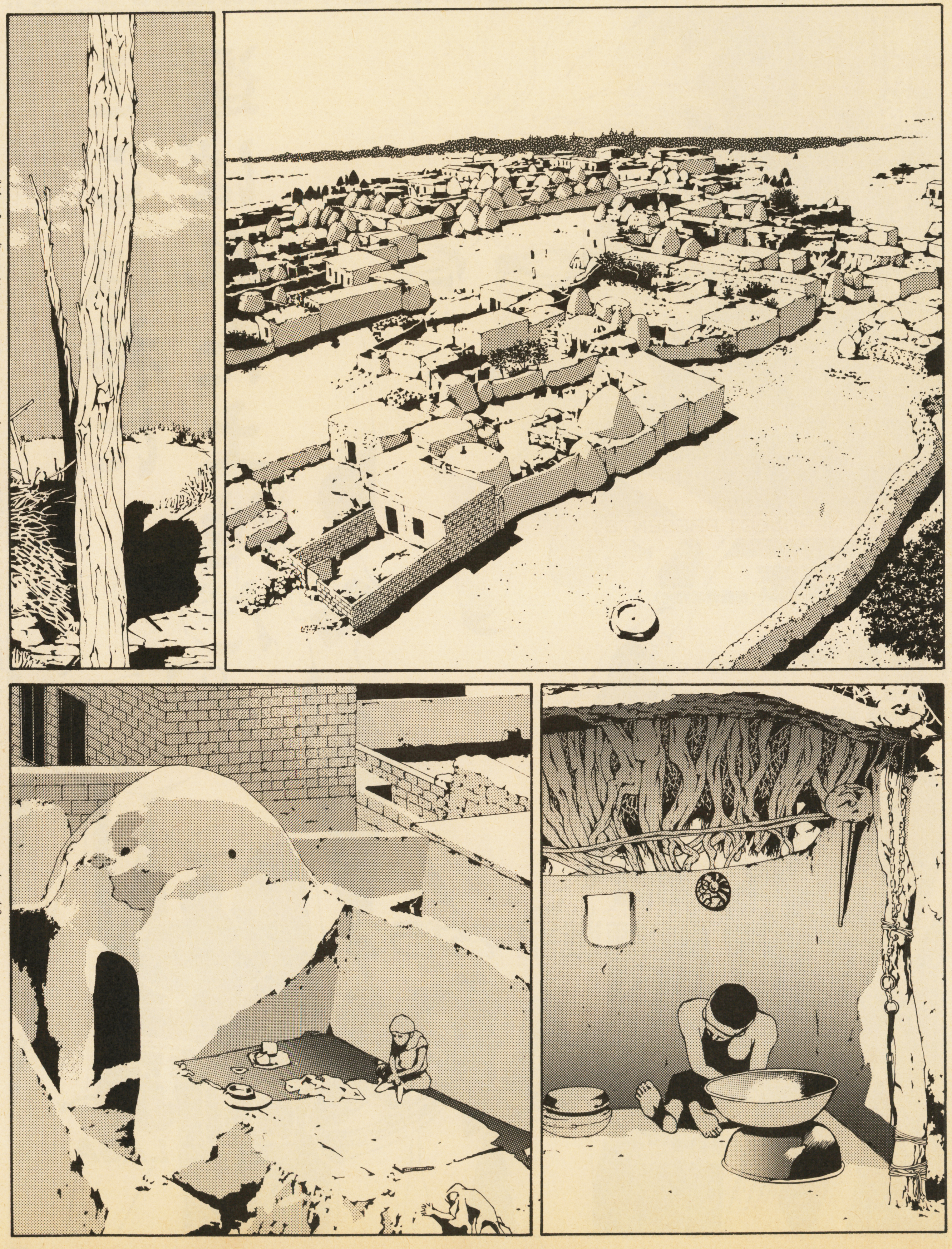
〈キリトリ線〉

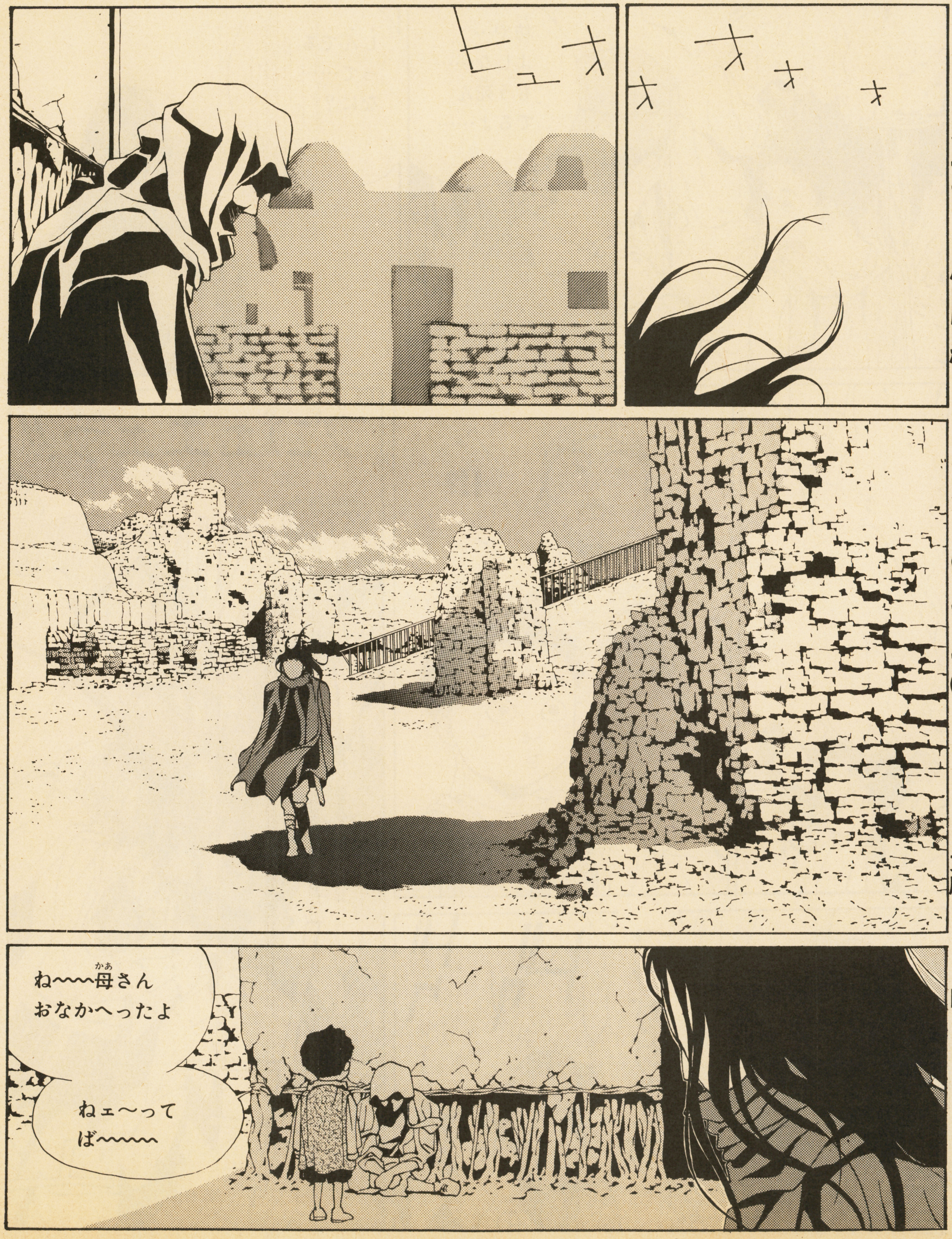
選ばれし者ここに集う…MADARA-SA・GAの最新シリーズ!!

赤い大陸に集結する戦士たち…また新たな男が戦列に加わる…!!



クリシュナ第六皇子ダルマに襲われるアジール……今、ムーの秘密が……!!



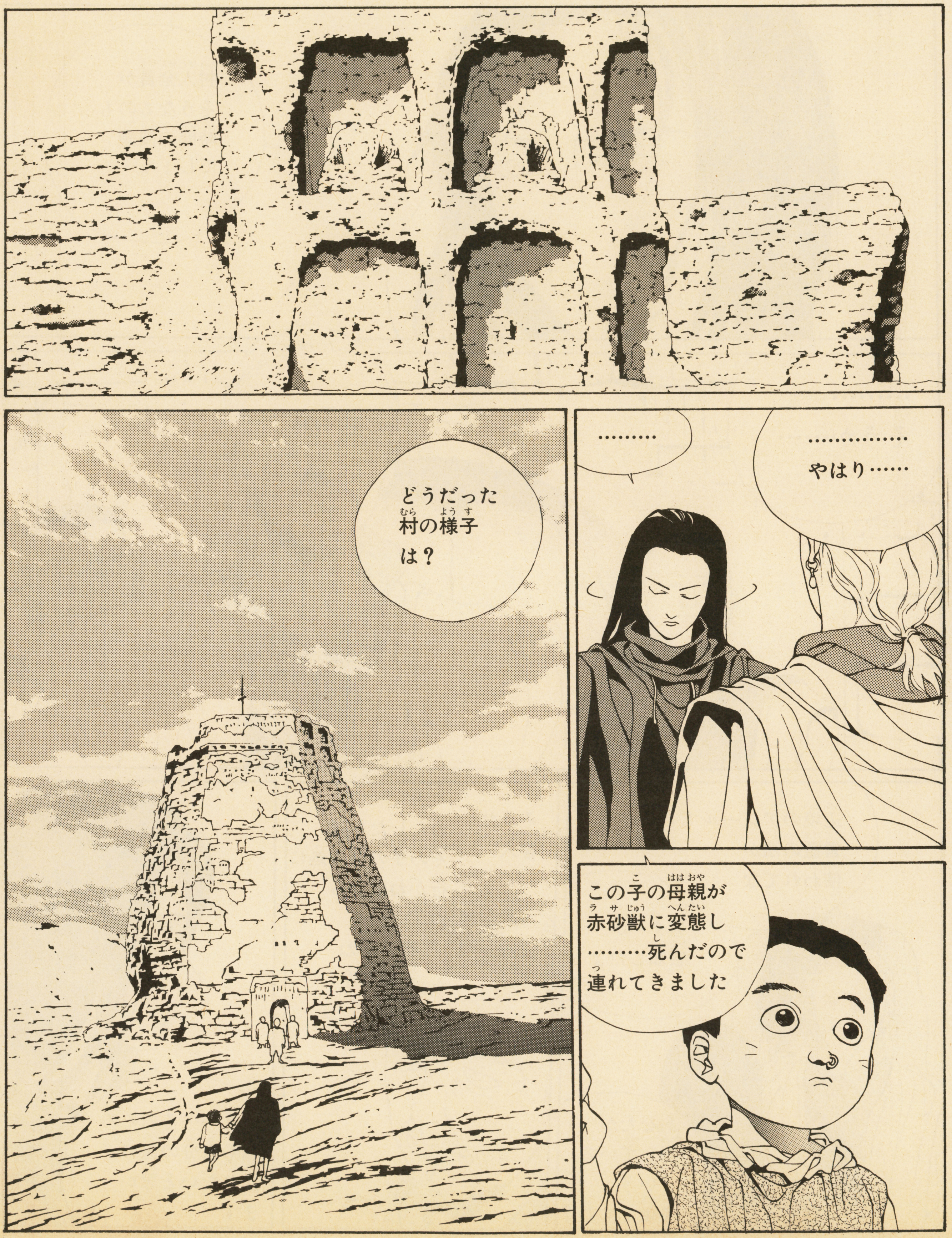



小説版 魍魎戦記 摩陀羅 アガルタの真王(上)(著・阿賀伸宏)角川スニーカー文庫 520円 絶賛発売中!!

坊や…よしな……もう死んでるよ……
しんでるって……なに？
!!?
ブゴェエェエラ!!
ドク ドク
フッガガキュッツ

公認(オフィシャル) 摩陀羅海賊本(マダラファツブック) 二
角川書店 980円
好評発売中(こうひょうはつばいちゅう)!!

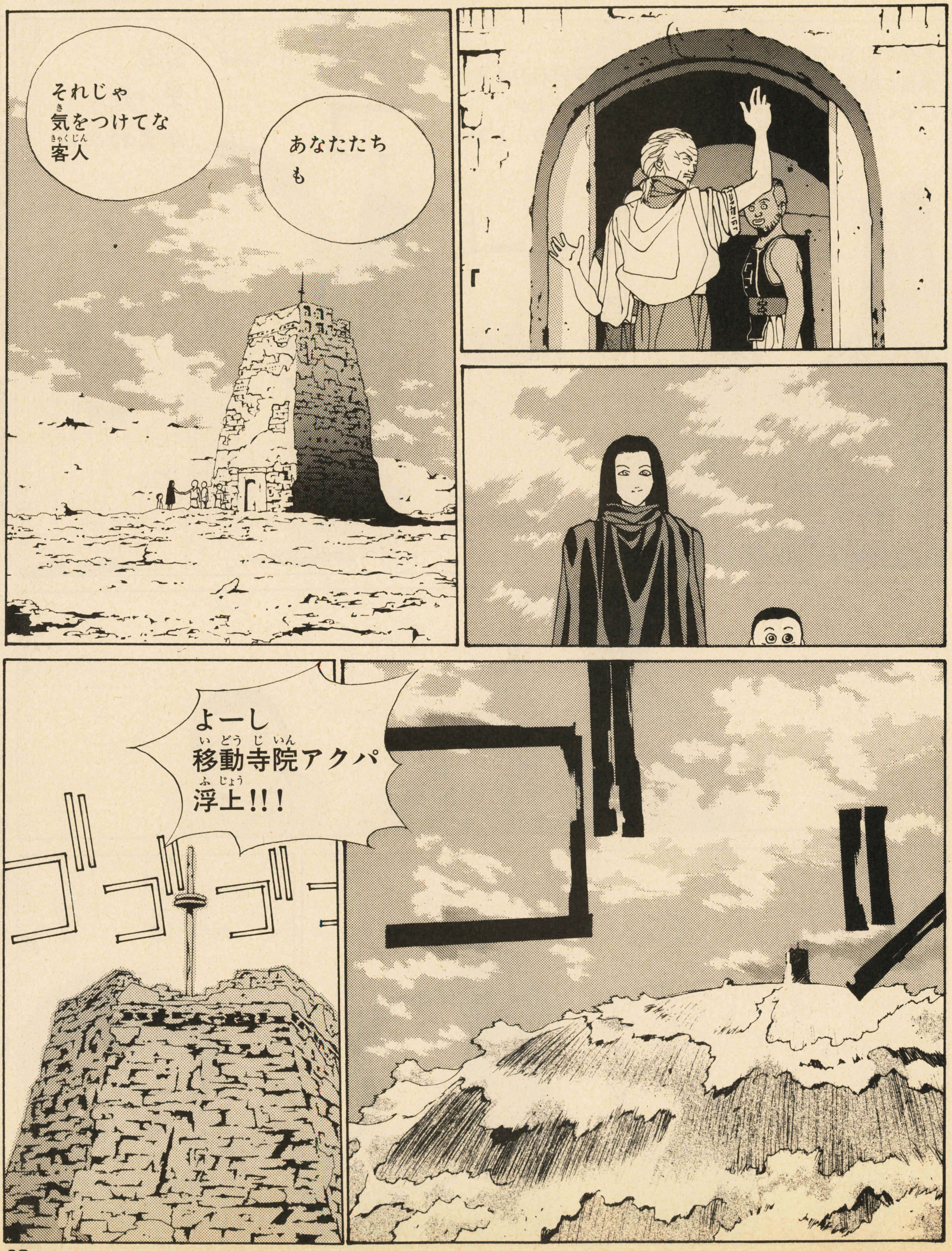
………
誰(だれ)？
バチン
沙門(シャモン)
…………




速報!!
ドラゴンコミックス
魍魎戦記 摩陀羅⑦の章 荼吉尼童子
絶賛発売中

村人全員がそうなるのも時間の問題でしょう……
………
そうか……
辺境のアジールで言霊の法が使われてな
アクパが感知したよ
あなたが探しているという子供ですね？
そうだ 客人
わたしたちはその子のいる処に行かねばならぬが………
行くかね 一緒に？
いえ……そろそろ私も自分の旅に戻りたいと思います

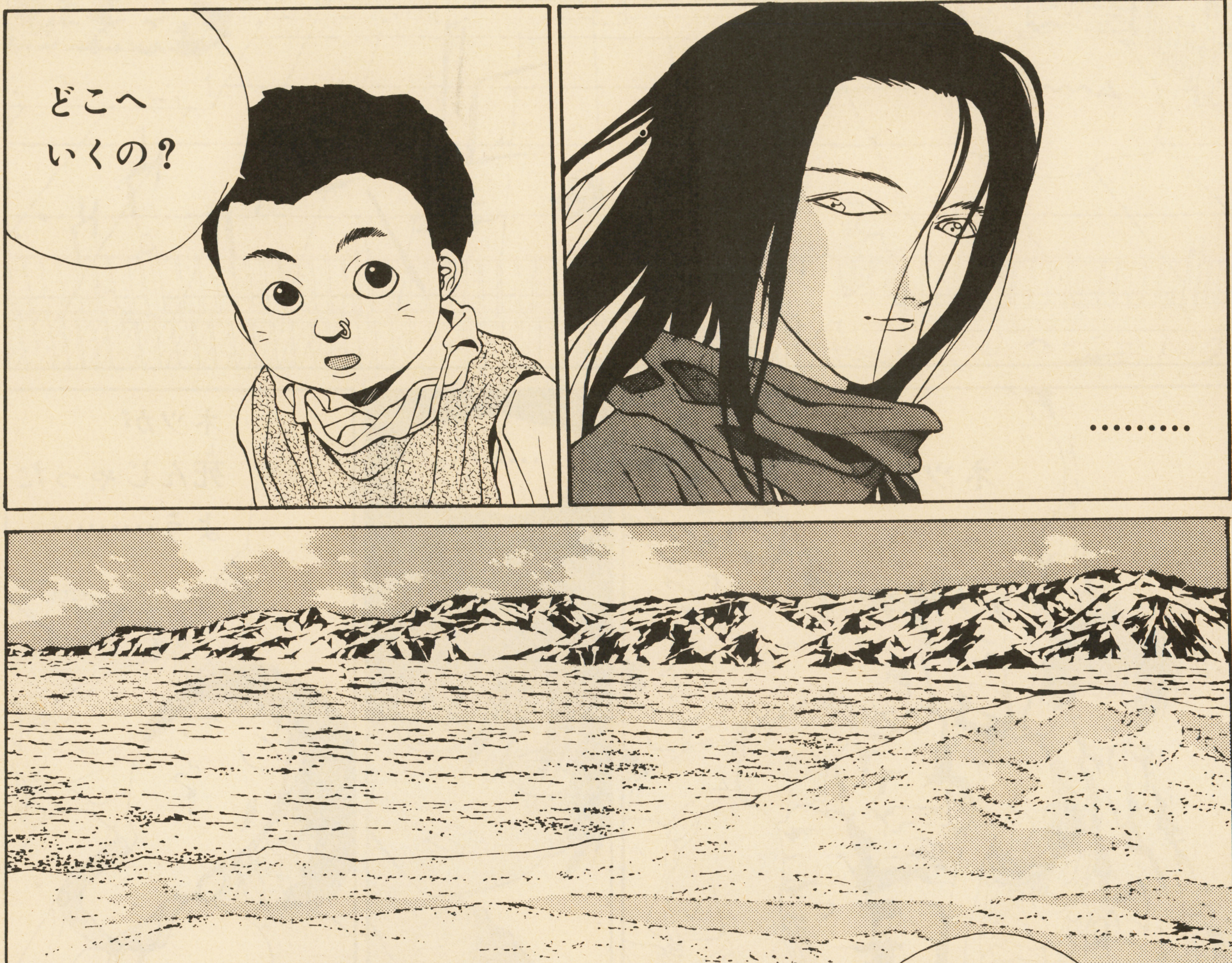
ドラゴンコミックス 魍魎戦記 摩陀羅⑥ 餓鬼童子の章 [角川書店 920円] 好評発売中!!



それじゃ
気をつけてな
客人
あなたたち
も
よーし
移動寺院アクパ
浮上!!!
ゴゴゴゴ

ドラゴンコミックス
魍魎戦記
摩陀羅⑤
の章 捨て童子
［角川書店
920円］
好評発売中!!

貴公は不思議な
身体をしている……
ギミック……と
いったか？
赤砂から助かったのは
そのからくりの身体の
おかげでもあるが
命をおとしそうに
なったのもギミックの
ためだ
充分 注意
することだ
そのギミックという
やつは赤砂種を
とりこみやすい
ええ
わかって
います
………
そういえば
ドドドド
あいつも
右手が
そうだったな……
まあ フタラクには
いないだろうが………
さて
わたしたちも
行くと
するか




ドラゴンコミックス 魍魎戦記 摩陀羅①〜④［角川書店 各巻900円］絶賛発売中!!

ム〜〜〜…
ネツが死んじゃったよう………
………
ネツが…
それにわれらフダラク王家以外の者が龍玉の法を使うとは………
赤い髪か……
ほう………変わった奴がいるな……
!

仲間を殺されたムーの前に立ちはだかるダルマ……!!
ムーとの関係は?

第17号(9月11日発売)に続く!!

魍魎戦記マダラ3

# MADARA赤 摩陀羅 LASA

## コンパニオンVol.7

**突然、登場した沙門。そりゃあ登場予定はあったけど本当はもう少し先だったんだよお。でもいきなり沙門が1000票超えちゃうんだもんなー。予想外の展開に原作者も田島先生もびっくりのコンパニオンのページだぞ。**

### ▶LASA設定資料集②

## 移動寺院アクパ

**空を飛ぶ神殿生物・移動寺院アクパ。そこには沙門の姿も……。ムーの出生の謎を握るらしいアクパの秘密とは何か。そしてアクパの神官の正体は?**

赤砂に侵蝕され死の大陸となったフダラク。大陸の命の象徴である不滅竜の最後の一頭も今、力尽きようとし、ムーたちのアジールも消え行く運命にある。全てが赤砂に呑み込まれていくフダラクで唯一、その影響を受けない場所が移動寺院アクパである。

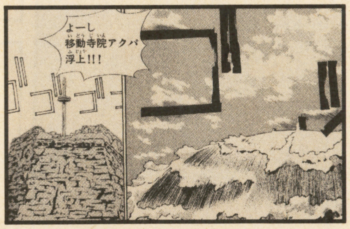
アクパは生きる神殿であり、鯨にも似た巨大な生物の姿をしている。寺院はその背の上にそびえているが、この寺院は建造物ではなくアクパの身体の一部である。アクパの寿命は約千年とされ、寿命の尽きる数年前に一頭の子供を産む。その背にも寺院が背負われており、成長し寺院が適度の大きさとなった時、アクパの神官たちが移り住むのである。

アクパとはすなわち寺院の名にしてこの巨大生物の名でもある。普段は砂中に埋もれ、背中の寺院の部分のみを地上に見せているが移動する時には高く空を舞う。

この移動寺院アクパの神官たちはインドラと呼ばれ全員が男性である。彼らインドラは一生をこのアクパとともに過ごす。インドラたちの大半はアクパに保護された孤児たちであるが、王家や貴族たちの争いに巻き込まれ生命の危機にさらされた子供が秘かにアクパに託されることもある。アクパが育てる子供は男女を問わないが、女の子の場合は13歳で俗界に帰される。

アクパはクリシュナ王家の統治以前からフダラクに存在し、一説にはアガルタから飛来した……ともいわれる。アクパは王家から一切干渉を受けず、孤児や貧しい人々に施しを与えるが教えを説くわけではない。あたかもこの大陸の歴史を傍観しているかのようだ。

ムーはこのアクパで育てられ、そして逃げ出した。ムーとアクパのそれ以上の関わりはやがて物語の中で語られることになろう。




▶鯨にも見える巨大生物の背にそびえる神殿。アクパは神殿生命体だ。

### ▶あのキャラを出せ!! 沙門1000票突破!

前回、影王に大量組織票が投じられ夏凰翔が首位から転落するという大波乱が起きたが、なんと今回、更にとんでもない事が起きた。沙門シァンクラブの東摩沙美さんを中心にいきなり1000票が沙門に投じられ、加えて長田真基子ちゃんの80票など、合計1106票が集まってしまい、突如沙門が首位になってしまったのである。1000票を超えてしまった以上、約束は守ろうではないか!!

そういうわけで急拠、今回、沙門が登場したぞ!! それにしてもこれがオンカイギョーマだったら一体どうなったことやら。一応、登場予定であった沙門であったために原作者は救われたぞ(笑)。あんまり無茶しないよーにね。

『赤』に登場させてほしいキャラクターをハガキかハガキ大の紙に書いて〒162 東京都新宿区新小川町1－14NAOビル角川書店『㊙SFC』編集部 摩陀羅赤 あのキャラを出せ係まで送ってね。

**●あのキャラを出せ!! 第5回発表**

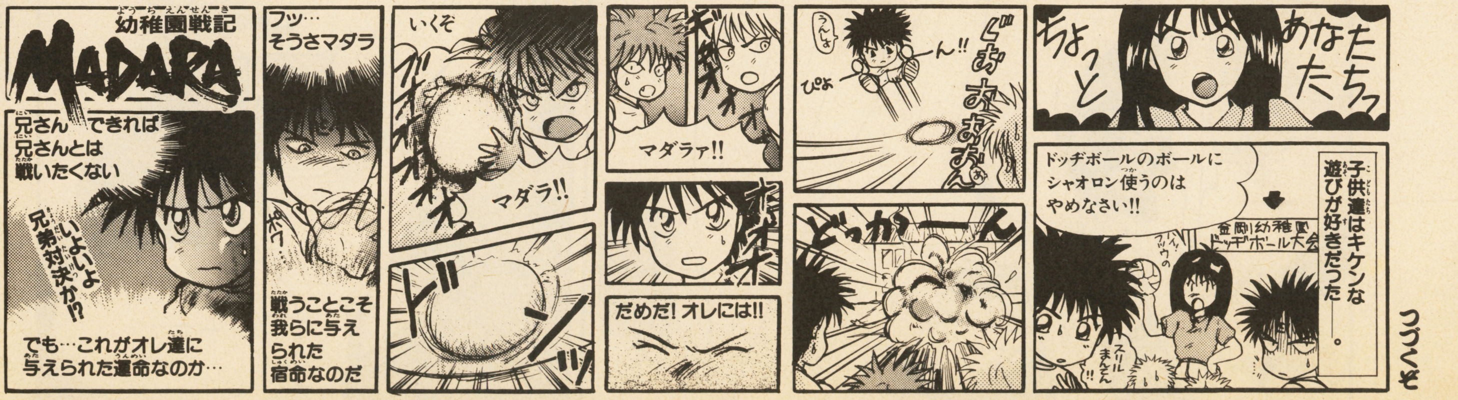
| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 沙門 | 1236ポイント |
| 2位 | 夏凰翔 | 492ポイント |
| 3位 | 影王 | 442ポイント |
| 4位 | 邪魅羅 | 326ポイント |

### ▶摩陀羅の真相

『コミックコンプ』で活躍中の沢田翔先生のデビュー作『超時空学園X』が大都社から復刊された。この作品は田島先生が一度だけアシスタントに行ったことで有名(?)であり、謎の転校生・田島昭宇というキャラクターが登場するという、田島ファン必見の一冊である。田島先生の隠された過去の一端がかいま見れるぞ。

199×年…。東京に集結した転生戦士たちはまだ未就学児童だったっ!! ➡

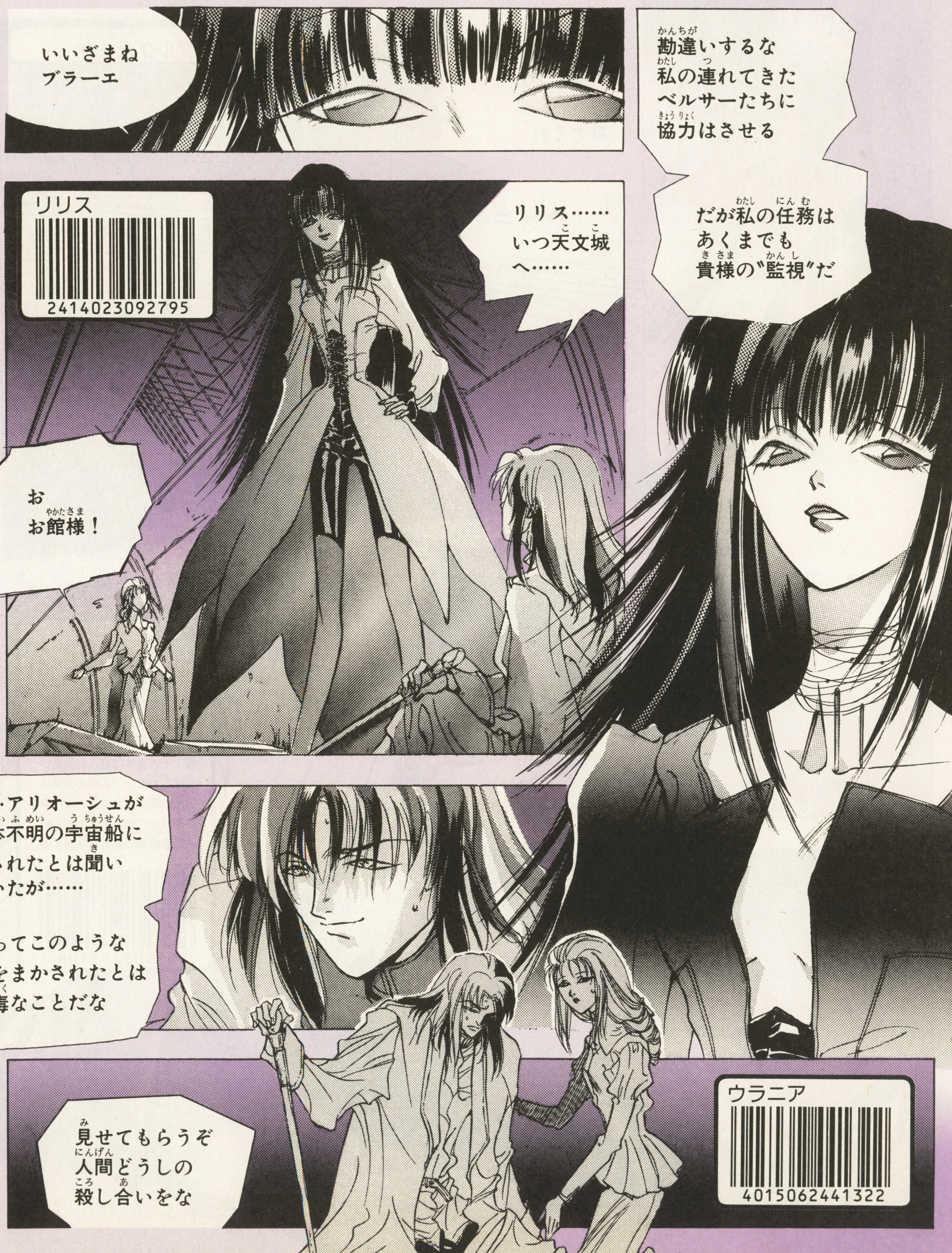
●第6話 宿業の戦い



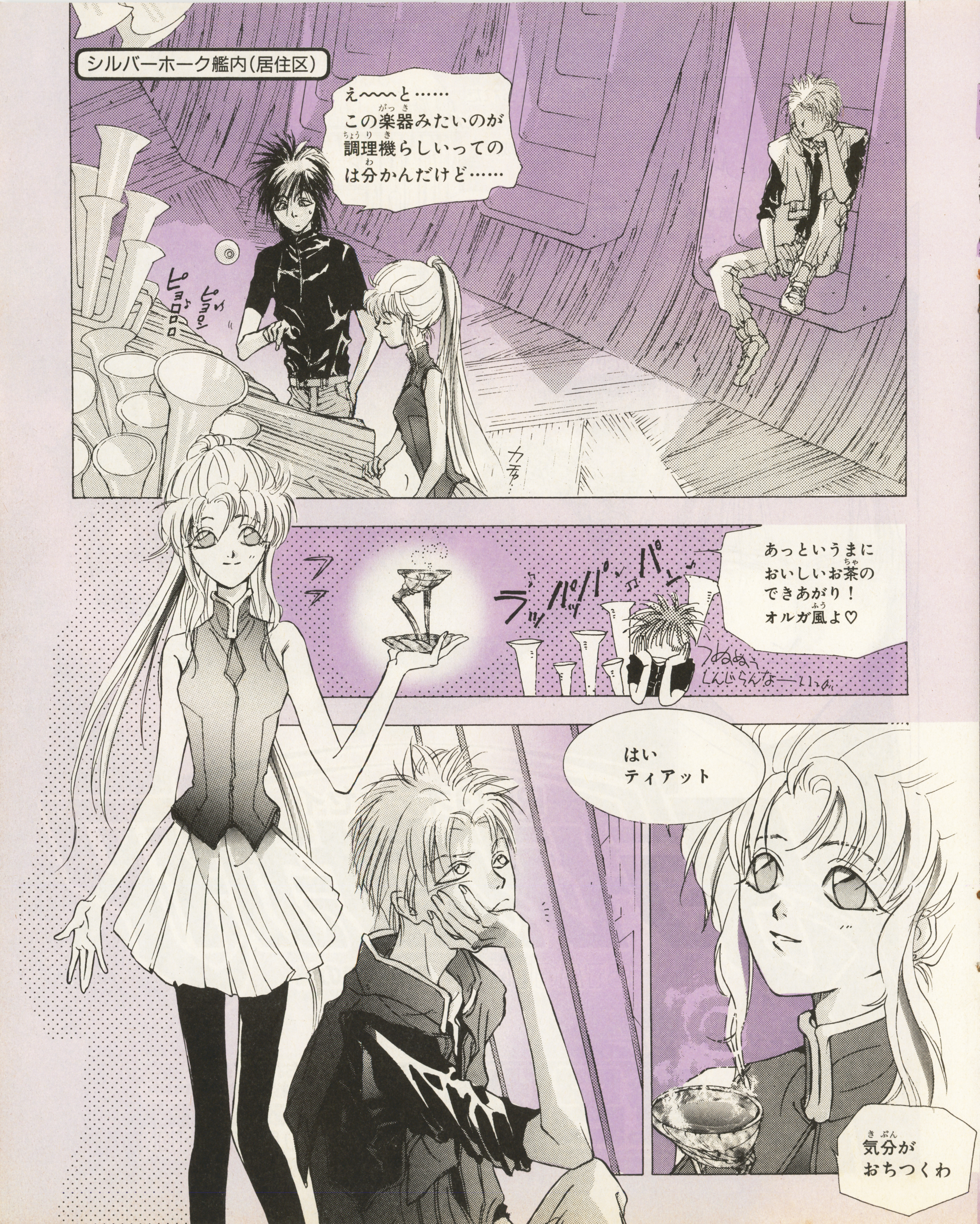

つづくぞ

幼稚園戦記MADARA制作スタッフ／原作・大塚英志　苦笑・阿賀伸宏　今月の『ブラザース』間にあわないっすよ・田島昭宇　作画・義見依久　▶義見さんにファンレターを出そうね。

ウラニブルグ天文城
……ラニア！いないのかウラニア!!来てくれ
ウラニア!!
くっ……
——！ウ ウラニアか すまん…手をかしてくれ…
手帳が…
チコ=ブラーエ
太陽系最辺境の城に住まう天文学者。七神官のために惑星軌道観察を続けることで生き長らえている。だが城内に設けられたエーテルホールの影響でその身体は冒され余命いくばくもない。人類太陽系脱出の際、あえて彼の城に身を寄せたウラニアとともに対人類最前線の要塞を守護する。
4015032771084
カッ

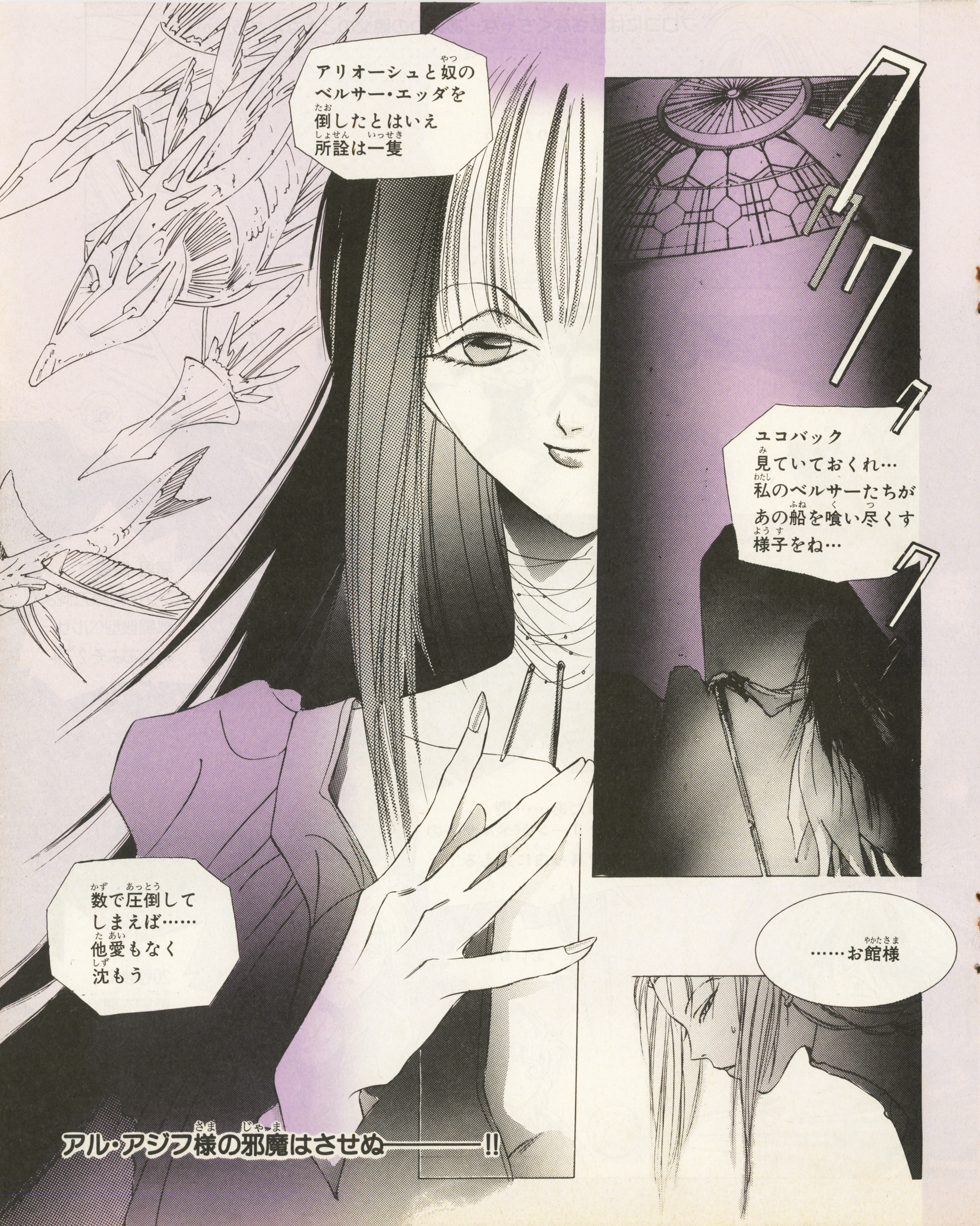

いいざまね
ブラーエ
リリス
2414023092795
リリス……
いつ天文城へ……
お
お館様！
勘違いするな
私の連れてきた
ベルサーたちに
協力はさせる
だが私の任務は
あくまでも
貴様の〝監視〟だ
は…アリオーシュが
正体不明の宇宙船に
倒されたとは聞いていたが……
かわってこのような
辺境をまかされたとは
気の毒なことだな
ウラニア
4015062441322
見せてもらうぞ
人間どうしの
殺し合いをな

エンケの間隙に造られた
外宇宙観察施設……それが
ウラニブルグ天文城だ
だが——
初代責任者ブラーエの名づけた
その名で呼ぶ者は人類軍にはいない……
彼らは15年前のあの日から
それを“裏切り者の城”と
呼んでいる………
よかろう……
そこで見ている
がいい……
貴様らの崇める
エーテルに住まう
“異神”とやらに
最高の供物を
くれてやる
RPGオデッセイ
ダライアスサーガイア
STAGE4 裏切り者の城
▶ダライアス・クルー
●コミック 登呂 枢
●設定デザイン おおのやすゆき
●ストーリー構成 松生 剛（物語環境開発）
●製作 物語環境開発
●TM© TAITO CORPORATION



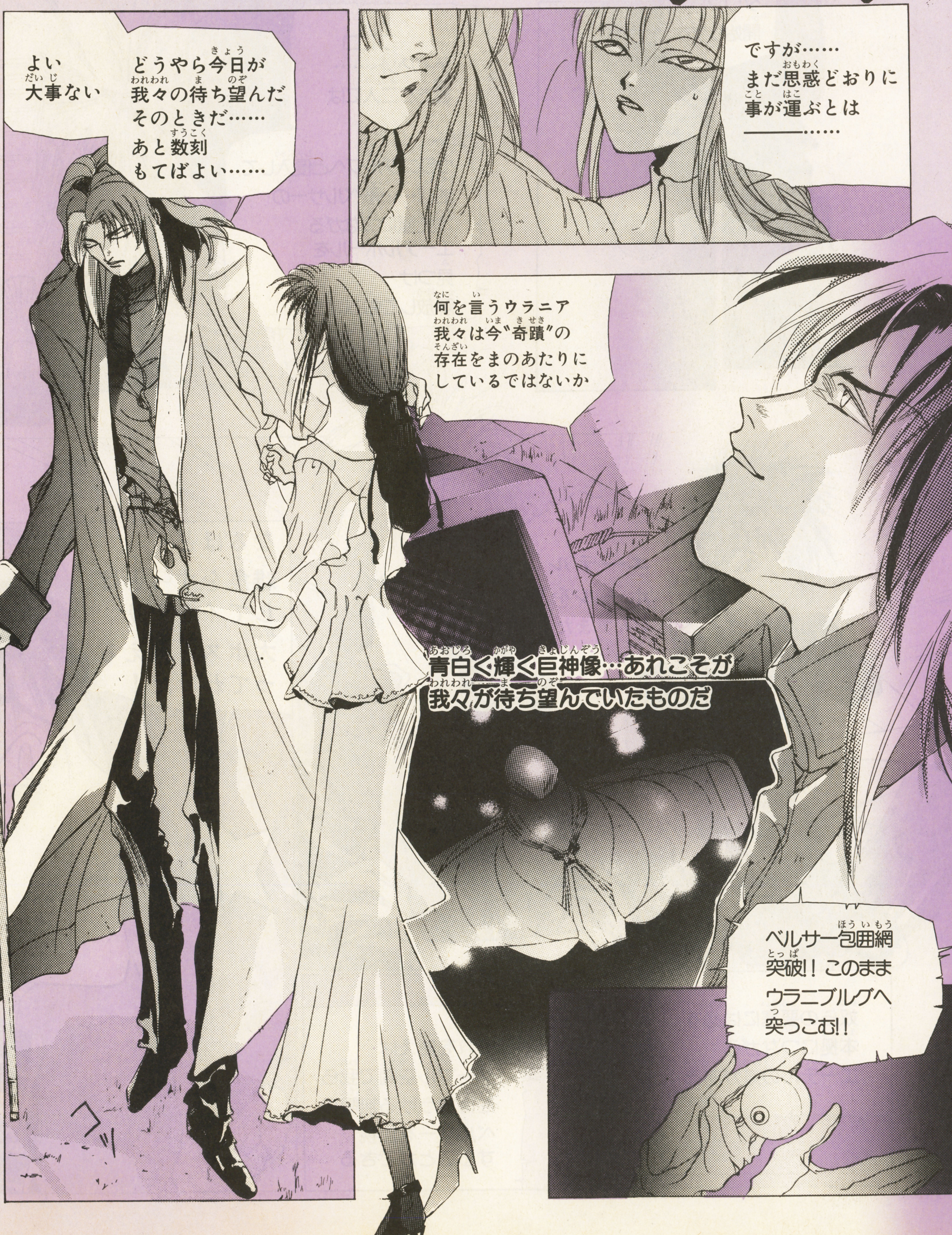
シルバーホーク艦内(居住区)
え〜〜と……この楽器みたいのが調理機らしいってのは分かんだけど……
あっというまにおいしいお茶のできあがり！オルガ風よ♡
ラッパッパンパン
はい ティアット
気分がおちつくわ

プロコには話さなくちゃな…あいつの親父のことなんだし……
あ……ありがとう
オレも オレも くれくれー!
ずっるーーぅ
…黙っとくか…
じた じた
ピピ ピピ
諸君 敵襲だ エンケの間隙方向より 戦闘機型ベルサー 総数およそ2万!
2万だあ……!!? スクリーンがベルサーの影で真っ白に見える!
20秒後に戦闘を開始する 君たちはエアロックへ むかってくれ!
おいおい…
ケタが ちがうぜ…
ひょ〜!?

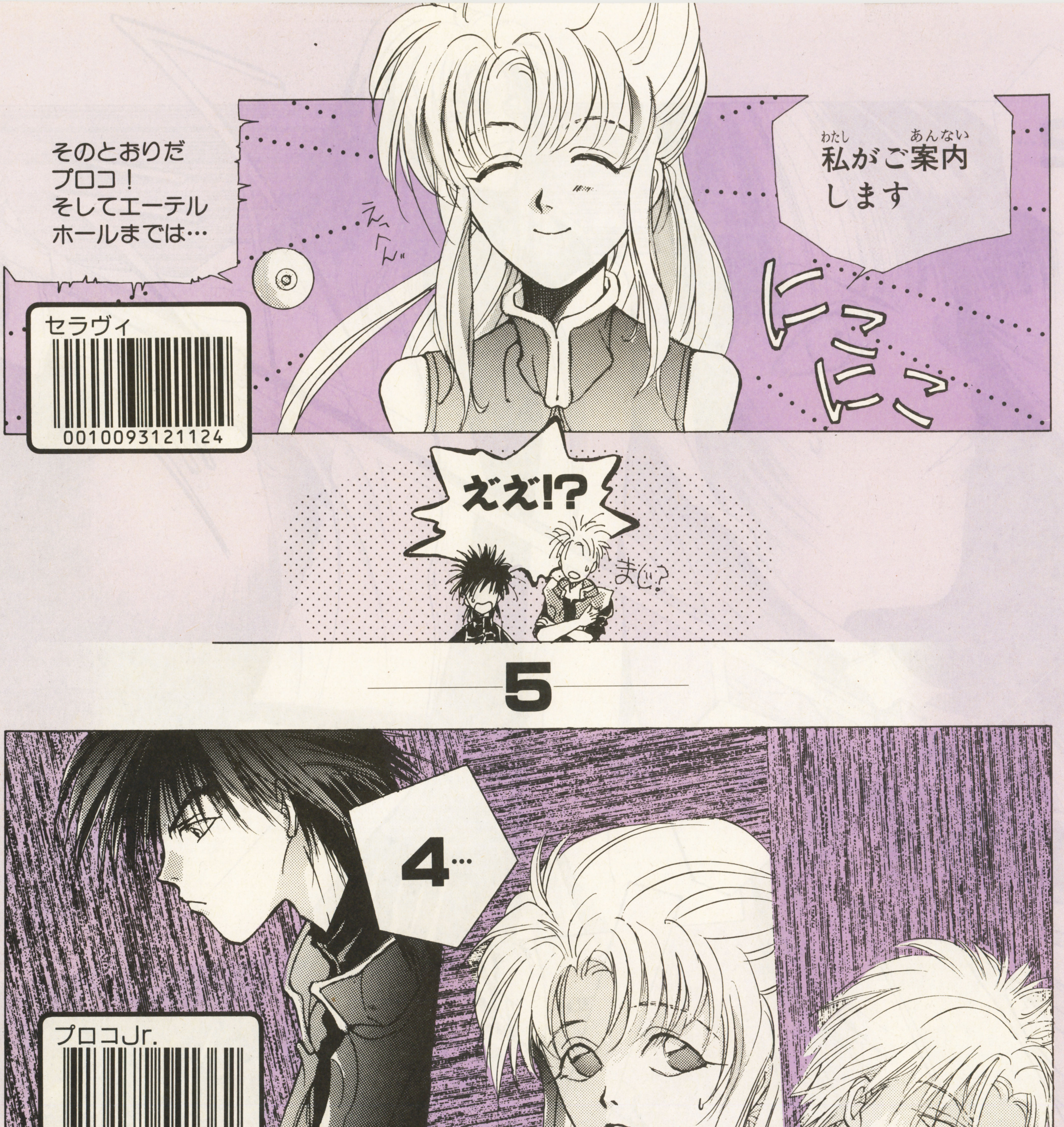

ユコバック
見ていておくれ…
私のベルサーたちがあの船を喰い尽くす様子をね…
アリオーシュと奴のベルサー・エッダを倒したとはいえ所詮は一隻
数で圧倒してしまえば……他愛もなく沈もう
……お館様
アル・アジフ様の邪魔はさせぬ────!!

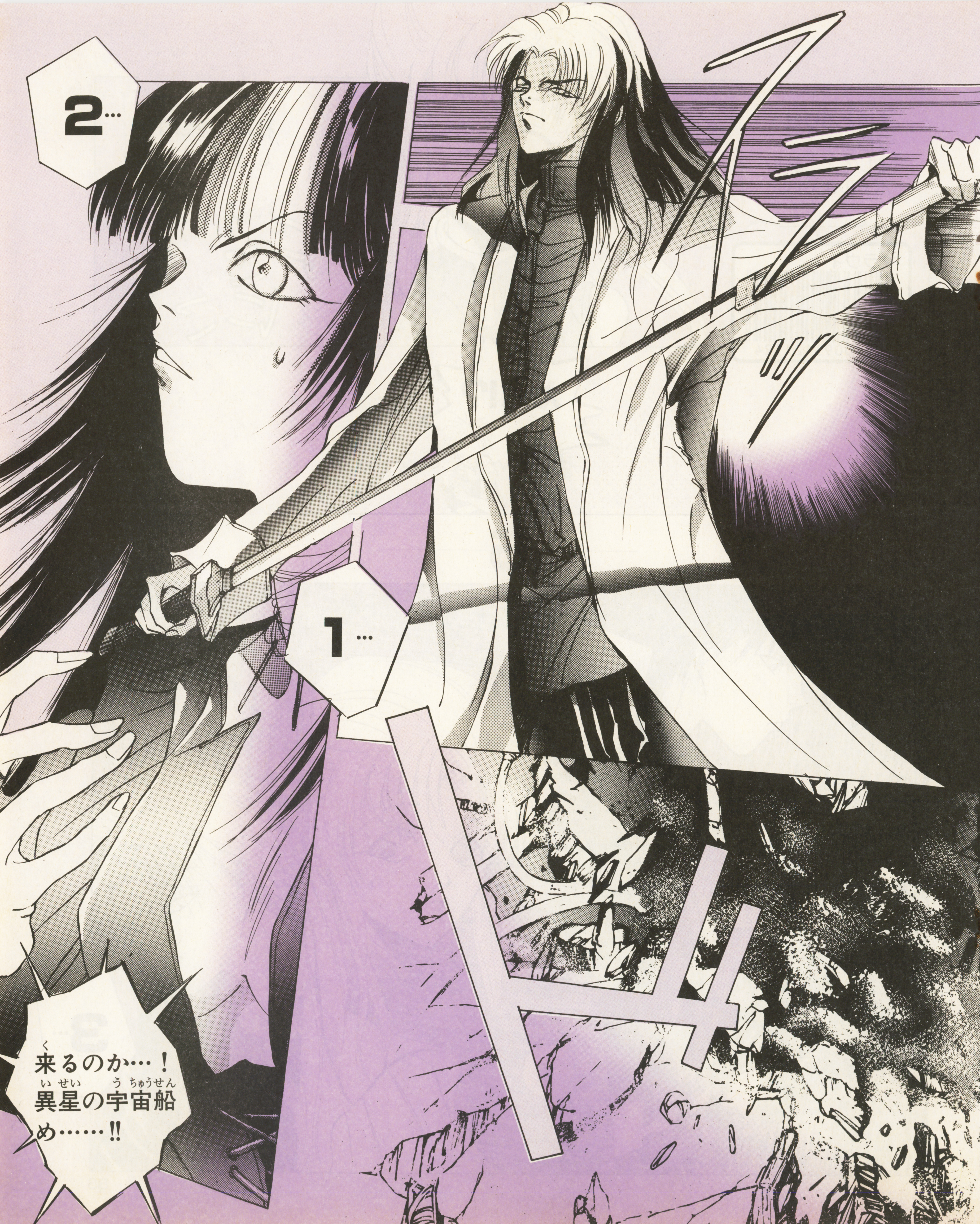
……
敵宇宙船がリリス様のベルサーと交戦状態にはいりました
ズゴオオンォ
ザッ

な———!?
なんという……
破壊力!!
私のベルサーたちが
蒸発していく…
えい何をしている!
体当たりしてでも
奴を止めぬか!
命をおしむな!
お館様……
しかしその
お身体では
……
剣を
ウラニア
私もいこう


よい
大事ない
どうやら今日が
我々の待ち望んだ
そのときだ……
あと数刻
もてばよい……
ですが……
まだ思惑どおりに
事が運ぶとは
――……
何を言うウラニア
我々は今"奇蹟"の
存在をまのあたりに
しているではないか
青白く輝く巨神像…あれこそが
我々が待ち望んでいたものだ
ベルサー包囲網
突破! このまま
ウラニブルグへ
突っこむ!!
コツ

——プロコティアット……君たち二人には
ウラニブルグへと侵入して地球……敵ベルサーの本拠置につながるエーテルホールを見つけ解放してもらいたい
カウントダウン開始します
エーテルホールを!? なんでまた！
奴らの要塞には必ず本拠につながるエーテルの道がある
それを使えばノーマル空間で我らを待ちうける無限のベルサーを無視することができる
なるほど雑魚をすっとばしてイキナリ大ボスと戦えるってわけだ！


そのとおりだ
プロコ！
そしてエーテル
ホールまでは…
わたし あんない
私がご案内
します
にっこにっこ
セラヴィ
0010093121124
ええ!?
まじ?
5
4…
3…
プロコJr.
3716132541362



2…
1…
来るのか…！
異星の宇宙船
め……!!

O!
さあ
行き(い)たまえ!
子供(こども)たちよ!
シルバーホーク
4019093183183

タッ
タッ
エーテルの反応が どんどん強くなっています エーテルホールは この奥です！
そのとおりよ…… でもだめ あなたたちは 今ここで死ぬの
——！
七神官… こいつらが ベルサーを操って 地球を…!!
チャキ
七神官!! 貴様が——
私は七神官！ 猛き疾き刃の リリス——！ ようこそ "裏切り者の城"へ！
ヤング・ティアット
3716122471471

リリスVSティアットの白兵戦開始!!
ティアット——!!
プロコ!
セラヴィを連れて
先に行け!
さぁ来なリリス!
七神官だろーが
ベルサーだろーが
絶対にじゃまは
させない!
俺たちは地球に
行かなきゃ
なんないんだ!
「㊙SFC」第17号(9/11発売)に続く!!
SEE YOU NEXT STAGE!

# 通称"だらねっと" ダライアス・サーガイア NETWORK④

いよいよ七神官のひとりリリスがプロコたちの前に姿を現した。彼女が地球から連れてきたベルサーの数はおよそ2万。

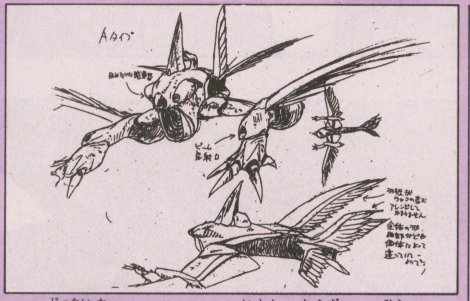
エーテルに棲み、禁呪によって契約した七神官の命令にのみ従う異界の怪物の謎に迫る!!

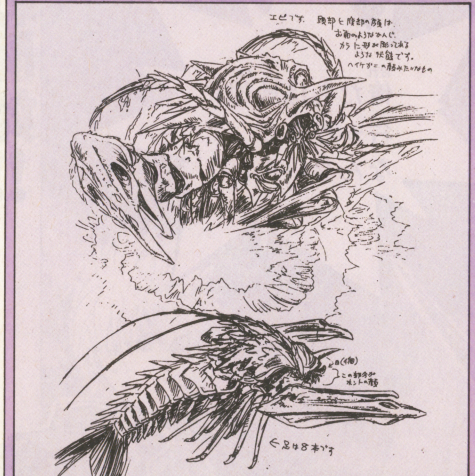
DATA BASE #4

## エーテル生命体　ベルサー

すべてのベルサーはベルサー細胞の形で生まれる。彼らは意思を持ち、僅かだが感情もある。

本来ならばエーテル界にいるはずの彼らがこの宇宙に現れてきたことにはわけがある。彼らベルサーの造物主といえるエーテルの支配者"異神"が、太古に封じられた禁呪を使う少年アルアジフに召換され（召喚自体は完全には成功しなかった）二つの世界をつなぐチャンネル"扉"を通して両方の世界に存在しているからだ。召喚の儀式が半ばで中断されたため、途中

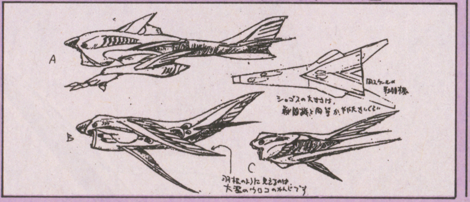




イラスト●おおのやすゆき

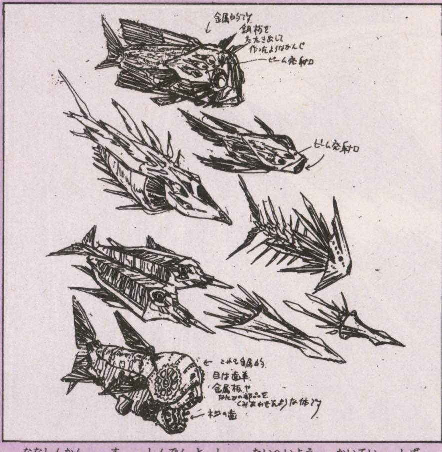
まで実体化しつつあった異神の身体は、開きかけた"扉"に挟まれたままである。それでもこの太古の邪神は、分身であるベルサーを両方の世界に生み出しつづけている。

ベルサー細胞はそれ単体ではさして脅威ではない。人類を死滅の危機に追いやり、生き残ったティアット(父)らを太陽系の外に追いやったのは、アルアジフの部下たち七神官によって合成され巨大化した戦闘機型ベルサー、戦艦級ベルサーである。ベルサー細胞は、契約によって意思を支配され他の細胞と合体・変形を繰り返しながら契約者のイメージする姿へと近づいて



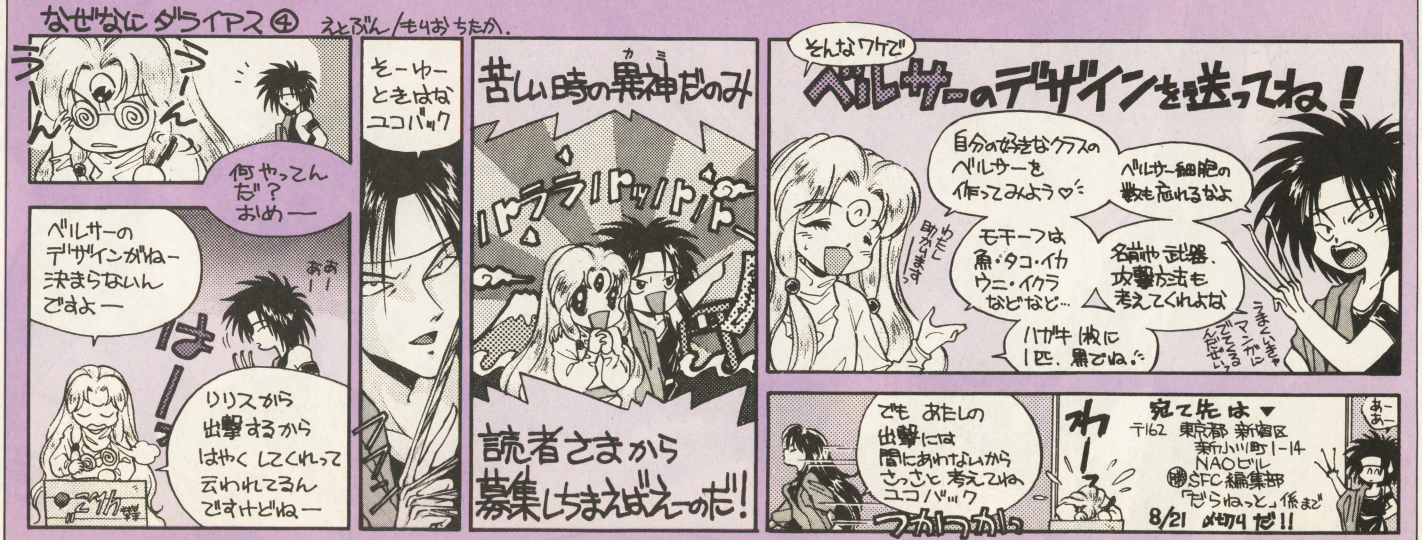
いく。理論的にその大きさに限界は無く、惑星クラスのベルサーの存在の可能性すら否定できない。これほどの力を持ちながらベルサーがアルアジフと七神官たちに単なる道具として扱われているのは、彼らベルサーが故意に思考能力を与えられていないためである。それ故に彼らの戦闘能力は契約者（命令者）の力量に比例する。

ベルサーはおおまかに分けて三つの階級がある。細胞が4～5個合体した人間サイズの戦闘員（おもに神殿都市あるいは七神官の戦艦等で使役されている）、50～60個合体した戦闘機型（第一話でプロコたちの戦闘機部隊と戦ったもの。今回リリスが率いる部隊の主力もこの型）さらに1000個以上が合体した戦艦級があり、この階級のものに最も契約者の特徴が現れる。多くが海棲生物の形に似るのは、それがエーテルを泳ぎ渡るのに合理的だからである。



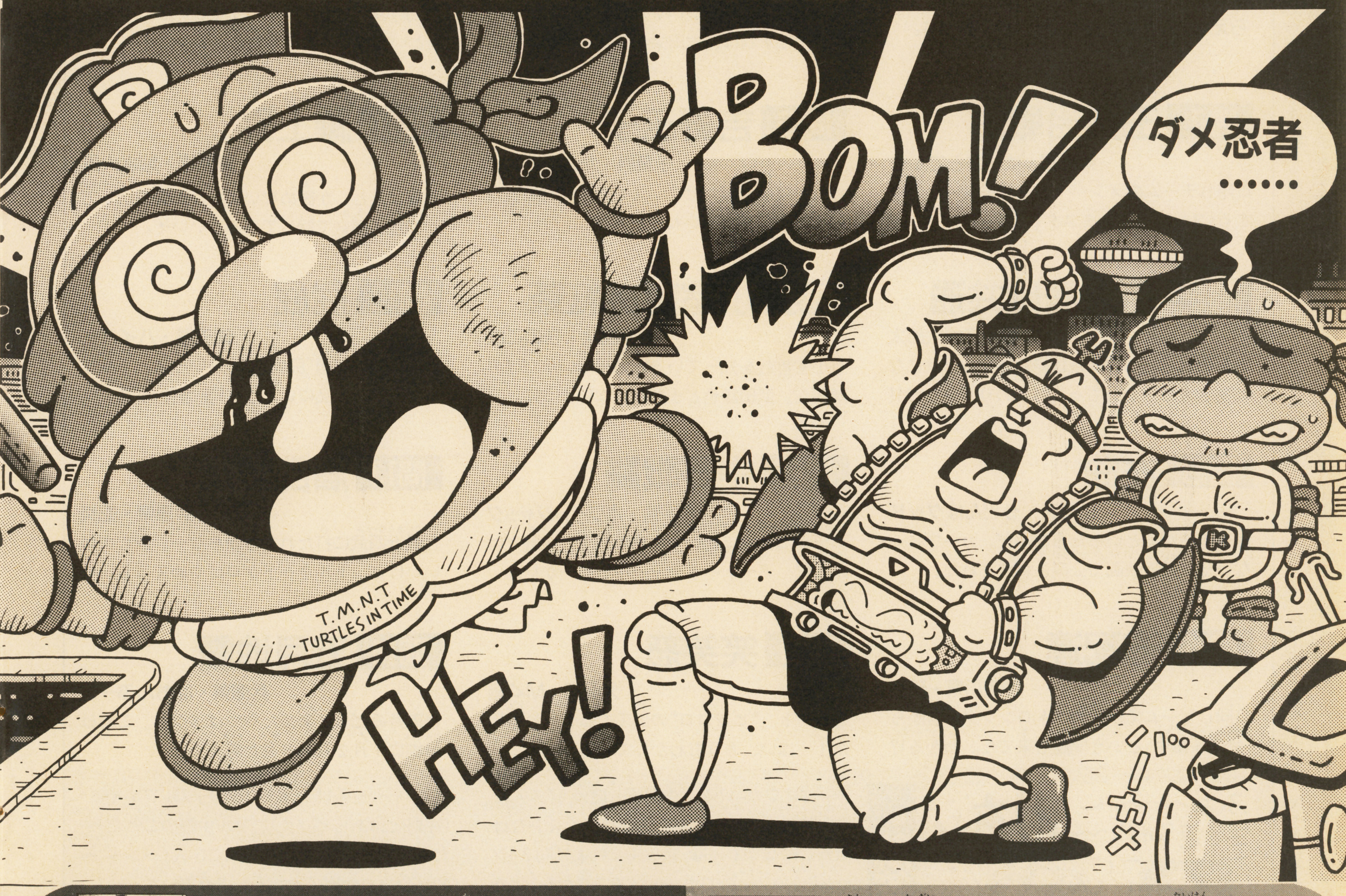
七神官の棲む神殿都市は太平洋の海底に沈んでいた。あるいはその頃の記憶が影響しているのかもしれない。

「だらねっと」に参加しよう。似顔絵・感想どんどん送ってね。ダライアス・クルーがプレゼント用に何か作ってるらしいぞ!



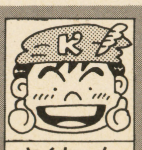

ベルサー・デザインコンテスト、似顔絵、ダライアス・クルーへのお手紙など全てのお便りの宛て先は〒162　東京都新宿区新小川町1-14NAOビル『㊙SFC』編集部「だらねっと」係まで。

# きくちゃん ごきげん どんちゃん スーパーファミコン



どんちゃん

ついにスーパーファミコンを買ったぜ!! もちろんストⅡをやるためだぁぁ！ うおおお、燃えるーッ!! だけどな、本体買ったらソフト買えなくなったぜ！ しょうがないんでコントローラーを持って毎日イメージトレーニングをやってるんだ。上達しないはずだよな！


きくちゃん

近ごろ話題のバーチャルリアリティーが体験できるのではないかと思い、あの『パワーグローブ』を購入！ ところが体験できたのは、腕を画面に向け、必死に操作するたびに押しよせる「何やってんだろオレ…」というむなしい現実感でした。やっぱし現実ってこんなもんだよな。

文／いざわひろし・絵／きくちあきひろ

**ごきげんよこっちょ**

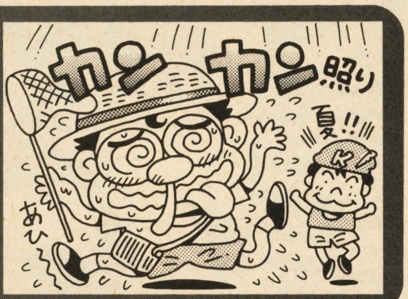
きくちゃん、どんちゃん。文字ネタはワラばん紙じゃいけないっスか？（千葉県・紅王仮面）(井)こいつホントにワラばん紙で出してきやがったぞ。(菊)へー、届くもんだね。けっこうクチャクチャになってるけど。(井)じゃあ次は頑丈な鉄板とか家のドアとかで送ってきてくれ。郵便屋さんに怒られるかもしれんがな！

やればメキメキ知能指数がダウンする!!

# ごきげん 漢漢

「当て字を書くとき本当に役立ちます」「うちのチームの名前に使わせていただきました」などなど、全国の暴走族のみなさんから大好評のコーナー…になってもいいはずなんだけどなあ。

目標回答時間　30分
1ポイント200MAC




下の問題の漢字はゲームのタイトルを意味しているんだな。それぞれのタイトルを当ててほしいんだな。でも当てたからって何にももらえないんだな。それじゃスタートだな。

## 問1　王貞治戦闘
東京都・はいからてんき

隠れチームのメンバーとして王選手が登場する『スーパーファミスタ』と思ったら甘いぜ。

## 問2　点火居間共通
東京都・三国太郎太

おのれら、この問題は絶対答えるようにな。超有名大ヒット母ちゃんおかわりＲＰＧだ!!

## 問3　左曲
山形県・うどんはグッド

左に曲がるといったらなんだ。カーブじゃないぞ。最近映画で公開されたあれだ。

## 問4　道配達
神奈川県・天魔

同じゲームで秋田のストロングタメ吉から「労働争議中」という問題も来てた。わかる!?

## 問5　星吉田栄作図
秋田県・須田広美

ワハハ、こりゃいいや。アントニオ猪木がダァーとすれば、吉田栄作は○○○だよな。

## 問6　吉野玉子
千葉県・たこやきんぐ

これは超簡単だぜ！　まさか『半熟英雄』なんて答えるやつぁいねーだろうな。

## 問7　小室哲哉紅茶
鹿児島県・きのこ族

小室哲哉を知っているか知らないかだけの問題だ。武田鉄也とまちがえないように。

## 問8　中野戦闘
岩手県・ホワイトジャック

王貞治戦闘に続いて中野戦闘！　中野とは誰だ!?　アートネイチャー中野浩一か!?

## 問9　笑笑怒
大阪府・M4剛

ヒント。〝ピッコロ〟の出てくるテレビ番組だ！　はい、もうおわかりでしょう。

## 問10　泉球
宮崎県・ぷうかＪターボ

「泉」の訳し方がけっこう難しいな。でも、泉といえばピンとくるだろ、ピンと！

## 問11　羅上昇
愛知県・地水火風

羅はラとしか読めないよな。上昇の訳し方が問題。擬音で訳してみるといいぞ。

## 問12　屁屁
埼玉県・ハイパー

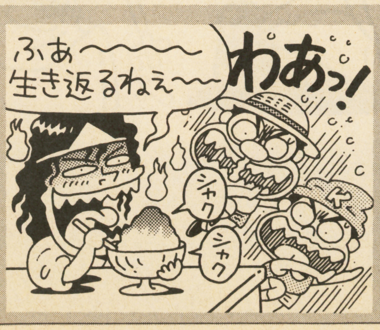
別にこの問題『尻尻』でもいいッス。下品なネタッス。上品にいくなら『奥居香』ッス。

## 問13　酒乱野茂
兵庫県・蛇炎

最近西武に打たれてるからなー。飲むのはいいけど、トルネードゲロはやめてほしいな。

## 問14　五月地震
兵庫県・ぱおんぷーま

五月みどりと考えたやつはスケベ。これは単純に１月２月の５月と考えよう。




## 解答と解説

〔問１〕オウガバトル〔問２〕天外魔境Ⅱ（みんな、この問題はわかったよな。超がつくＲＰＧは天外しかないもんな。買ってくれよ）〔問３〕フック（ゴルフ用語でボールが左に曲がることをフックというのだ）〔問４〕ストリートファイターⅡ（ちなみに労働争議中だったらスト中→ストⅡと訳す）〔問５〕スターウォーズ（そう、吉田栄作といえば「ウォー!!」だ）〔問６〕ヨッシーのたまご〔問７〕ＴＭＮＴ（小室哲哉はＴＭＮのメンバー。紅茶はティー）〔問８〕ブルファイト（中野とはあらビックリ、ブル中野のことだったんですねえ）〔問９〕にこにこぷん（ペンギンのピッコロが出てるだろ。ドラゴンボールじゃないぞ）〔問10〕ピンボール（泉とは泉ピン子のことよ。フッフッフ）〔問11〕ラグーン（グーンと上昇するのだ）〔問12〕プリプリ（おならプリプリ）〔問13〕修羅の門〔問14〕明治維新（五月は英語でメイ。メイ地震で明治維新）

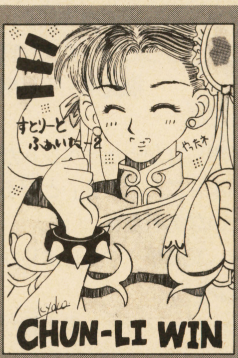
**ごきげんインフォメーション**

【速報】うおおお！　8月24日のストⅡ両国国技館大会に、きくどんの参戦が正式に決定したぜ!!　もっか優勝目指して地獄の特訓中だ！　結果はすぐにＧＳＦ紙上で発表するから楽しみにしてくれよな。応援頼むぜ!!

## かわいい女の子の絵は着服するぜ! バイ井沢!!

# ごきげんピカソ

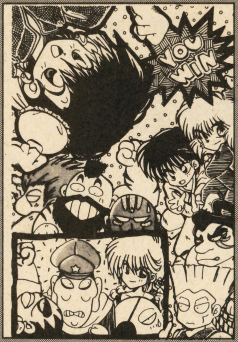
今回の応募総数363作品
3ポイント
500MAC



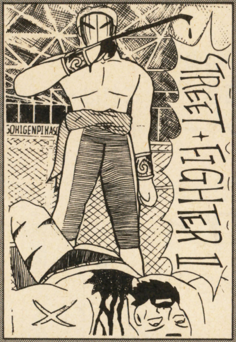

茨城県・中島京子

大阪府・天然危険物

神奈川県・腹腸陽次郎



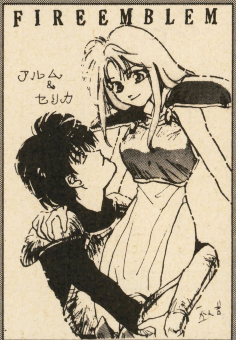
三重県・寧まこと




北海道・ダヨーンだよーん

兵庫県・西代徹

埼玉県・ミディア




奈良県・ざまあKAN吉

埼玉県・ミディア

愛知県・天中の鬼頭

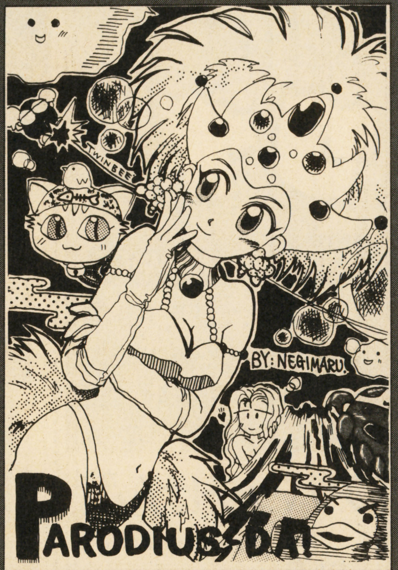
岐阜県・吾妻葵

●審査委員長●
### いざわひろし先生

フムフム。あいかわらずストⅡがすごい人気ですな。審査委員長としては、もっと春麗のイラストがほしいいんちょう、なんちゃって、ところで上2段のストⅡ特集の中に1枚だけニセモノがまじっております。さてどれでしょう。

## 今月のキクドン賞!

5ポイント1000MAC




神奈川県・ゆかいな葱丸

(井)グデー、毎日暑いよな~。部屋に閉じこもってこんなろくでもない原稿書くより、海に行って水着のおねえちゃんでも眺めたいぜ、ほんとに。おおっ、そんなことを考えていたら、このイラストを選んでしまったぞ!! いや~、ゆかいな葱丸ちゃん、運がよかったね。審査員がスケベで。

熊本県・猿・INN

## 有害図書スレスレ絵画展

愛知県・破壊神V

岡山県・ヨガの帝王

東京都・三国太郎太

**寸評** ヨッシー、カービィという任天堂のかわゆいどころキャラを使ってんのに、どうしてここまで不気味なんだよ、おめえらは。この一画だけ有害図書指定!!

### ごきげんよこっちょ

ペンネームをはせがーにしたらボツりますか。(長野県・リディアリーナ)(井)ボツにはしないけどさ、まずよーく踏みつぶしてからビリビリに破ってガソリンかけて燃やして、灰になったらウンコと一緒にトイレに流してこの世から痕跡を消すね。それから掲載するかどうか判断するね。(菊)もうそのハガキこの世にねーよ!!

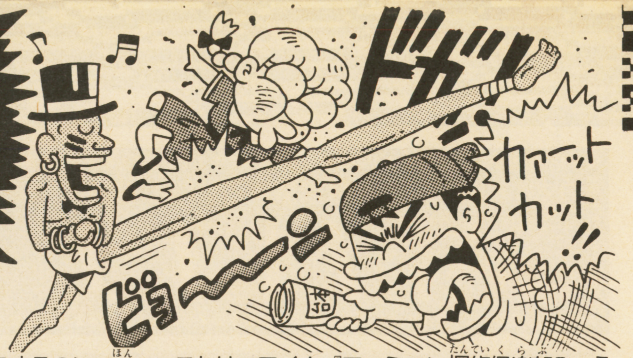
●『轟け! アレンジャー』
この人がこのゲームをアレンジしたらこうなる。

●『ごきげんピカソ』
まじめなイラスト・コーナーだよ。

●『ごきげん漢漢』
ゲームタイトルを面白おかしく漢字に変換してね。

# これはコワイ!

ダルシム主演
ミュージカル
「あしながおじさん」




ごきげんよこっちょ

イラスト付きハガキが文字ネタで掲載されることはないんですか? ボツになったらおしまい? (千葉県・デッド・マサト) ㊗文字になって掲載されることもあるよ。文字だけでも十分おもしろいネタは文字で載せて、文字だけじゃ意味不明だけど、イラストが付けば最高におもしろいってハガキをイラストスペースで載せてます。

# これは コワイ!

活字1ポイント ハガキ2ポイント 各300MAC

こないだレコード屋にいったら、稲川淳二の怖い話のCDが売っているのを見つけたぞ。やっぱり夏になると復活するな、稲川淳二とチューブは。

これはコワイ! ケンはケンでも**アパッチけん**が出るストⅡ!!
宮城県・幼・チェン

これはコワイ!! 満員電車の中で手足を伸ばしてチカンをするダルシムと、それを阻止しようと昇龍拳で電車を横転させるリュウ。
愛知県・投稿王ベガ

これはコワイ! E・本田に対抗してダルシムが繰りだす技**百裂頭突き!!**
栃木県・賢者ラホイ

これはコワイ!! スクリューパイルドライバーをかけられると、すかさずザンギエフの股間にかみついて脱出を試みる春麗!!
秋田県・怒りの鉄鉱石

これは怖い!! レントゲンを撮るためにブランカを雇っている病院!!
東京都・やる気地蔵

これはコワイ!! ゲームをクリアするのに、本当に46億年かかる『46億年物語』!!
長野県・あーけろん

これは怖い! **村井国男**が主人公の『熱血硬派くにおくん』!!
静岡県・サラダ勝負

これはコワイ。くにお君シリーズの続編『びっくり留年新記録 はるかなる卒業証書』!!
岩手県・ホワイトジャック

これはコワイ!! 岩本恭生と細川ふみえが店員の、ウィザードリィのギルガメッシュの酒場!
神奈川県・韋駄天モンキー

これはコワイ!『ゼルダの伝説』で、ダッシュで壁にぶつかると複雑骨折してしまうカルシウム不足の主人公!
東京都・神原瞬

これはコワイ!! UFOキャッチャーで遊ぶ**矢追純一**。
千葉県・D・マサト

これはコワイ!『ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女』で、うしろに立つ少女が宜保愛子だったら。
福島県・平平平平

これはコワイ!! 予想しなかったイベントが起こると「聞いてないよ!!こんなの!!」と怒る、ダチョウ倶楽部みたいな勇者たち。
茨城県・ゆうきよしかず

これはコワイ!『スーパーマリオ』の土管から出てくる鈴木義司!
千葉県・富永一朗大百科

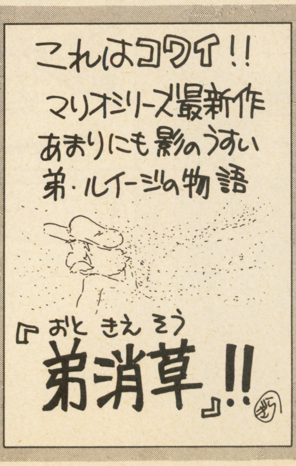
これは怖い! **死臭つき電報**。
兵庫県・はあくんだよ

東京都・ワラ人形

神奈川県・かるなばる

秋田県・必殺仕事人

埼玉県・ベギ☆羅亜魔




秋田県・萬慈瑠さま

大阪府・マッきん

●『ごきげん野郎』
キミのまわりにいる"妙なやつ"を教えてね。

●『ごきげんベスト3』
ゲームなんでもベスト3!! オチをつけてね。

●『これはコワイ!!』
ゲームで"あったらコワイ!!"と思うことを書いてね。

# ごきげん横町

2ポイント・300MAC

**や** い(勝)SFC編集部！　勝手に引っ越しするな!!　住所おぼえるのが大変じゃねーか！…ときくどんにいってもしょうがないか。下っぱだし。　**広島県・ひとみは金ちゃん**

●どん「おいらたちの方がよっぽど大変だったよ。引っ越したの知らずに原稿届けに行ったら、編集部がもぬけの空!!　ついに地上げくらって編集部夜逃げかー！と思ってビックリしたぜ！」

◆きく「〝おいらの原稿料だけは払ってくれ〜〟ってその場で泣きわめいたのはどんちゃんです」

**ど** んちゃん、いよいよ今年最大のイベント『ウルトラクイズ』が近づいてきましたね。1問目でいきなり敗者にならないようにがんばってください。　**宮城県・幼・チェン**

●どん「申し込み用紙は出したんだけどなー。正解するかなー。心配だなー。緊張するうう！」

◆きく「すでに精神的に負けてんじゃねーか」

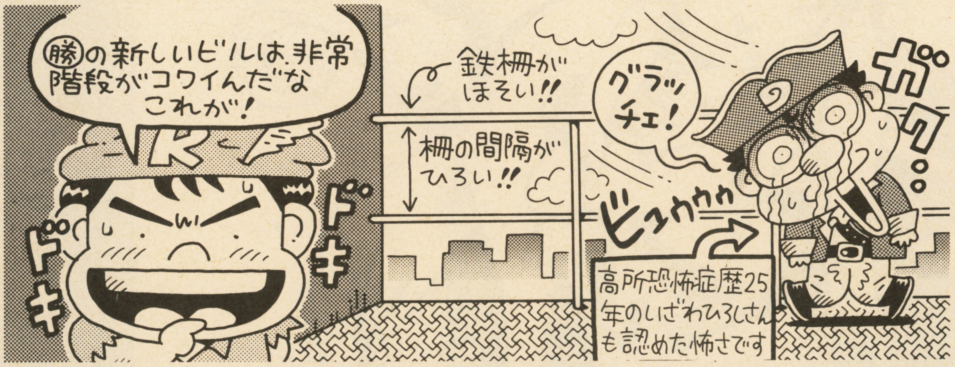
**ど** んちゃんは『ストII』でいつも誰を取りますか？　僕はリュウです。　**東京都・はいからてんき**

●どん「おいらもリュウでやってたんだけど、全っ然昇龍拳出ないんでやめた。やっぱ、男はガイルよ。強い男は強いキャラを選ぶってな」

◆きく「典型的な待ちガイルのくせして、よく言うよ。ゲーム始まったとたんしゃがんで、5分間動かなかったやつってあんたくらいやで」

**サ** ガットの必殺技「タイガーアッパーカット」が「タイガーパチパチパンチ」と聞こえてしまうボクはやっぱり異常なのでしょうか？　**神奈川県・KIDERA！**

●どん「おいらも最初、昇龍拳が〝超激辛ユッケ〟って聞こえたもんな。〝この技はこんな風に聞こえる〟ってのはおもしろい！　募集するぞ!!」




## ⇩寝るな

秋田県・Sweet

## ⇩たれるな!!

埼玉県・ギブミー!!MAC

**こ** んばんは。私にはゲーム好きのバカな姉がいて困っています。どうにかして下さい。　**三重県・桐島ひかり**

**こ** んにちは。私にはゲーム好きのアホな妹がいて困っています。どうにかして下さい。　**三重県・桐島あかり**

◆きく「うわー本当に姉妹そろって書いてきたよ。今からこんなボケするようじゃ、将来が楽しみだねこの2人は。な、どんちゃん」

**お** ばんでやす。私にはゲーム好きのアホな読者と担当がいて困っています。どうにかして下さい。　**東京都・どん**

◆きく「あんた将来とっても不安!!」

**心** 理テストです。あなたは雪山で吹雪にあって倒れています。ほっぺたをたたいてあなたを助けてくれたのは誰ですか？　**東京都・がまパックん**

◆きく「大仁田!!　強くて助けてくれそう！」

●どん「雪山といえばセントバーナードだろ」

◆きく「なになに、ふーん。これさあ、あなたの求めている理想の人なんだって」

●どん「ほんならわしゃ理想の人が犬かい!!」

ごきげんよこっちょ

新コーナーに〈ハセカーを倒せ〉というのはどうでしょう。投稿者が考えたイタズラをきくどんが実験する企画です。（福島県・平平平平）㊥いいね。でも相手は担当さんだろ。あんまり過激なイタズラはまずいよな。せいぜい焼け火箸を目につっこむとか、尻の穴にバットをさしてそこに電流を流す程度にしてほしいよな。㊕それはイタズラじゃなくて拷問という!!

## 第5回帝王グランプリ速報　三国太郎太余裕のクルージング態勢ッ!!

| 順位 | 前回 | ペンネーム | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 三国太郎太 | 27 |
| 2 | 2 | 幼・チェン | 15 |
| 3 | 3 | はいからてんき | 14 |
| 4 | 3 | 千利休ュー | 11 |
| 5 | 6 | デッド・マサト | 10 |
| | 5 | ふかせぷーた | 10 |
| 7 | 6 | しろー大WAKI | 9 |
| | — | ミディア | 9 |
| | 6 | 竜堂みかん | 9 |
| 10 | 18 | 天然危険物 | 8 |
| 10 | 9 | 水戸泉ピン子 | 8 |
| 12 | 12 | うどんはグッド | 7 |
| | 10 | 商人キミタ | 7 |
| | 18 | ひとみは金ちゃん | 7 |
| | 10 | 武術師さすけ | 7 |
| 16 | — | 猿・INN | 6 |
| | 12 | 常連破壊神 | 6 |
| | -/12 | はあくんだよ、ほのほの | 6 |
| | 12 | ミーハー石井、MONBIT | 6 |
| | 12/- | 尤輝剛晶、ヨガの帝王 | 6 |

三国太郎太が規定のゴールポイント50点の中間地点を突破。2位との差をいよいよ広げ、独走態勢を固める!!　だが、その勢いはスタート時にくらべ、多少弱まってきている。つけこむなら今だぞ!!

### 賞品はこちら

帝王……お好きなゲームハード＆ゲームソフト
2位〜5位……お好きなゲームハード
6位〜10位……お好きなゲームソフト
11位〜20位……(勝)オリジナルウォッチ
21位〜30位……(勝)オリジナルTシャツ
31位〜50位……(勝)オリジナルテレカ

### これがルールだ!!

●50点取れば帝王（優勝）だ！
●レースの期限は来年1月まで

〈投稿の注意〉　1枚のハガキにネタは1つ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは8文字までだよ。ハガキの表に住所・氏名・年齢を忘れずにね。
〈あて先〉　〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル　(勝)スーパーファミコン編集部「○○○」係（○○○には各コーナー名を書いてね）

# Legend of Double Moon Episode III

# ダブルムーン伝説

企画・制作／ORG
ゲームデザイン／大貫昌幸
和栗朗
イラスト／草彅琢仁
かんなたかし

## 第7回 迷宮レース

# 読者参加ゲーム「ダブルムーン伝説第3部」いよいよ後半戦へGO！

## このゲームは…

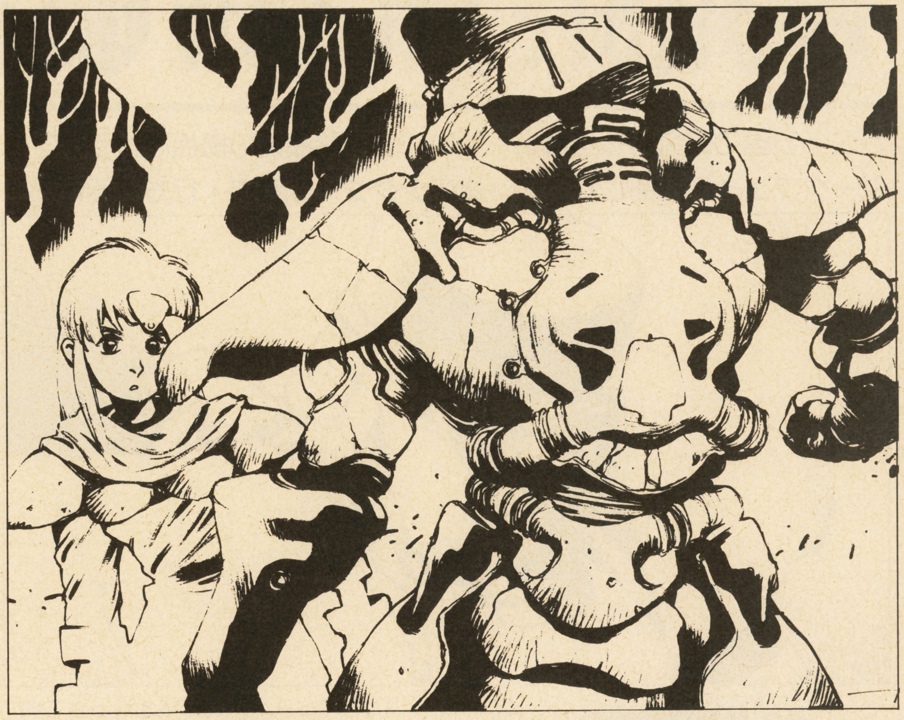
この『ダブルムーン伝説』は往復ハガキを使用した読者参加ゲームで、テーブルトークＲＰＧの雰囲気を簡単に味わえるというのが特長です。読者の皆さんは、ダブルムーンのワールドを舞台に、様々な冒険を楽しんでもらうことになります。

ダブルムーンは偶数号だけの連載となっており、今回は第７回目。中休みということで、いつもとは多少違った、ドタバタ・レースを開催していますので、これを機会に、参加なさってみませんか？

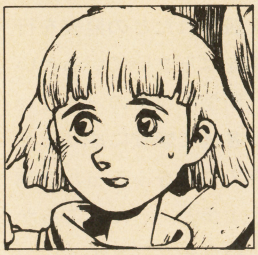
ゲームに参加するための方法は簡単！ルールを読んで、とじ込みの往復ハガキに好きな行動や選択肢を記入し、郵便で送るだけ。するとおよそ１か月後には行動結果の返信が届き、さらにその１か月後には上位者の成績が誌上で発表されます。ゲームに参加する楽しみの第１は、なんといってもレベルアップに挑戦することですが、他にもストーリーに参加したり、誌面掲載にトライしたり、かわった行動を取ってみるなど、自分なりの楽しさを見つけることもできますよ！

## 第3部前半のストーリー

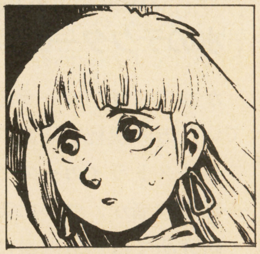
第３部は、邪悪な野望に燃える魔人サモイレンコと、これを阻止しようとするセフィスたちフリーストライカーの３人の戦いから、幕を開けました。サモイレンコは、プリンセス・ムーン（第１回）、パラサイト（第２回）、コルテス・ブラッド（第３回）と、次々に部下の五凶星13人衆を送り込み、邪魔なセフィスたちを倒そうとしますが、神の鎧ルーン・テクターを持つパーティに、すべて撃退されてしまいます。



そうした中で第４回頃から登場したのが、ダークフェイスでした。この謎に包まれた仮面の13人衆は、空飛ぶ幽霊船で世界中に疫病をばらまいたり、ルーン・テクターの研究による量産化をたくらみます。しかし、セフィスたちも反撃を開始し、連合王国の王族達（特にロミナ王女）や読者キャラの冒険者達の力を借り、五凶星の秘密本部があるガルガンダ市（第４回）や、ルーンテクター研究所のあるパミーラ島（第５回）への攻撃に出たのです。作戦は見事に成功し、五凶星は大きくその勢力を後退させます（今回のタイムズも参照して下さい）。



また、第６回には、いよいよ疫病の撲滅が計られました（残念ながらこの結果はまだ、判明していません。18号をお楽しみに）。



しかしセフィスたちの順調な活躍とは裏腹に、意外な事実も表面化しつつあります。五凶星13人衆の中に、昔のセフィスたちの仲間、デニスが加わっていること。ルーン・テクターには従来知られていた４つ以外の物もあるらしいこと。メリィとアイルという姉妹がテクターにまつわる謎を知っているらしいこと…。そしてもちろん、最大の敵であるサモイレンコの真の目的も、未だあばかれていないのです。

# Double Moon Times

ダブルムーンタイムス

発行所
アトランティス魔法商会
異次元異空間NAOビル
AD4528年吉日発行
引っ越しめでたいぞ第9号

## パミーラ島の研究所も陥落！　ついに五凶星最後の拠点を失う！
## ダークフェイスは倒されるも、水のテクターは暴走・行方不明に

### 五凶星研究所壊滅！ 水のテクターの思わぬ暴走？

かねてよりパミーラ島にあると言われていた五凶星秘密研究所だが、この度、フリーストライカーのミュラー氏、及び一部冒険者が、ついに突入に踏み切った。

研究所では、五凶星13人衆のダークフェイスが、五凶星側が入手していた水のテクター「アギュー」の研究と、量産型テクターとでもいうべき、ルーン・アーマーの開発を行っていた模様。研究所は要塞化されていた上に、島の周囲には渦が発生していたが、突入は成功。最終的に、冒険者のデビロ女史などの手により、ダークフェイスは倒されたとのこと。

だが、アギューを回収する段になり、何らかの問題が生じ、アギューが〝暴走〟したようで、この影響によりパミーラ島の一部が研究所もろとも爆発、渦も無秩序な拡大を始めるに至った。また、アギューの「守護者」も渦に巻き込まれた。暴走の影響で試作ルーン・アーマーの1つが、偶然完成したとの情報もある。

渦とアギューの関係は残念ながら不明である。現在、渦の拡大の影響は、付近に住む人魚などへの被害にとどまっているが、洪水の危険もとりざたされている。アギュー及び完成したルーン・アーマー（呪われていたとの説有り）は、一部の冒険者たちにより、持ち去られた模様。

（パミーラ発：記者アミィ＝レット）

### 疫病禍についに王手！ 幽霊船の撃墜にも成功

疫病対策委（本部：フォス）は先頃、シルヴィア王女のもたらした新型治療薬の効果の程が、実証されたとの発表を行った。また、疫病をばらまいているといわれる幽霊船も、新型ホウキの「すていんがー」により、各地で撃墜に成功したとのこと。全世界で猛威をふるった疫病も、撲滅まであと1歩といったところか。

複数説の絶えないダークフェイスについても、アレア、パミーラ、アネックで倒されたとの情報が伝わっており、ダークフェイスが何人いるにせよ、彼が追い詰められつつあるのは間違いないようだ。

### 暴かれた真実 第5、第6のテクター？

かねてから噂されていた4種のテクター以外のテクターの存在について、本紙も記者を派遣し、確認を急いでいたが、この程ついに、複数の消息筋から、信頼に足る情報を集めることに成功した。

以下がそのインタビューの内容である。

■ルーンテクターに詳しい賢者ソロモン

「テクターには、今まで知られていた、均衡の神ファティマの地風火水のテクターの他に、光と闇のテクターが存在する。光のテクターは、善神リヴァイアサンのもので、先にリンドスに流星として降ったものだと思われる。闇のテクターは邪神ダモンのものらしく、ロド火山にあるようだ」

■予言者として名高いミザール

「『神鎧の予言』という予言書の中では全部で8つのテクターの存在が示唆されています。数が合わないので、闇と光の鎧は、合わせて4つ存在するのかも知れません。地風火水闇光の6つに、コーネリアの鎧と未知の鎧で8つだとする説もあります。しかし、コーネリアの鎧というのは、テクターではなく、ルーン・アーマー『ギデオス』のことですから、多少無理がありますが」

■また、連合王国王家も、先頃、テクターに関係したコメントを出している。

「我々は現在、神に選ばれたテクターの戦士である『光の御子』を盟主に迎え、五凶星及び他の邪悪なる勢力に、とどめの一撃を加えるべく準備をととのえている。王家としては、この件に関し善良なる国民の理解と協力を求むるものである」

テクターに関しては、より詳しい情報が待たれるところである。


ダブルムーンタイムズDX2号好評発売中！　500円の無記名小為替と宛名を書いた紙を〒270 千葉県松戸市串崎南町99萩原方「情報誌2号」係へ

郵便往復はがき

1 6 2

41円切手をはってね★

往信

今回のしめきりは
92年9月11日
消印有効

東京都新宿区新小川町1－14
NAOビル
角川書店
㊕スーパーファミコン編集部
「ダブルムーン伝説第7回」係行

| | | |
|---|---|---|
| 住所 〒 | | |
| | 性別 | 男・女 |
| ☎ （ ） | 年齢・学年 | 歳 年 |
| フリガナ<br>氏名 | 職業・学校 | |

メッセージ

この線を外側にして折って下さい

## あなたのキャラクターは

▶登録ナンバー

▶レベル

▶キャラクターの得た情報（㊕スーパーファミコン18号を見てね）

A B C D E

A B C D E

▶あなたが新たに獲得したID

▶特殊メッセージ

差し出し人
〒162
東京都新宿区新小川町1－14
NAOビル 角川書店
㊕スーパーファミコン編集部

ハガキのこの面には何も記入しないで下さい

（キ リ ト リ 線）

㊕スーパーファミコン 18号 ハガキB

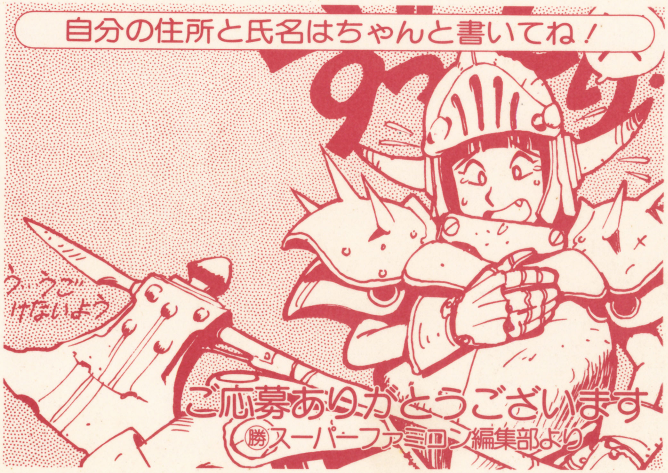
郵便往復はがき

41円切手をはってね★

返信

ダブルムーン伝説
第7回返信

様




この線を内側にして折って下さい

## あなたのキャラクターは

▶登録ナンバー

▶名前

▶種族　▶年齢

▶職業　(　)(　)

キャラクターのイラスト/マーク

▶性別　▶レベル　▶ID

▶能力値

| 筋力 | 知力 | 知覚力 | 器用さ | 素早さ | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

▶アイテム

▶今回の行動

A　B　C　D　E

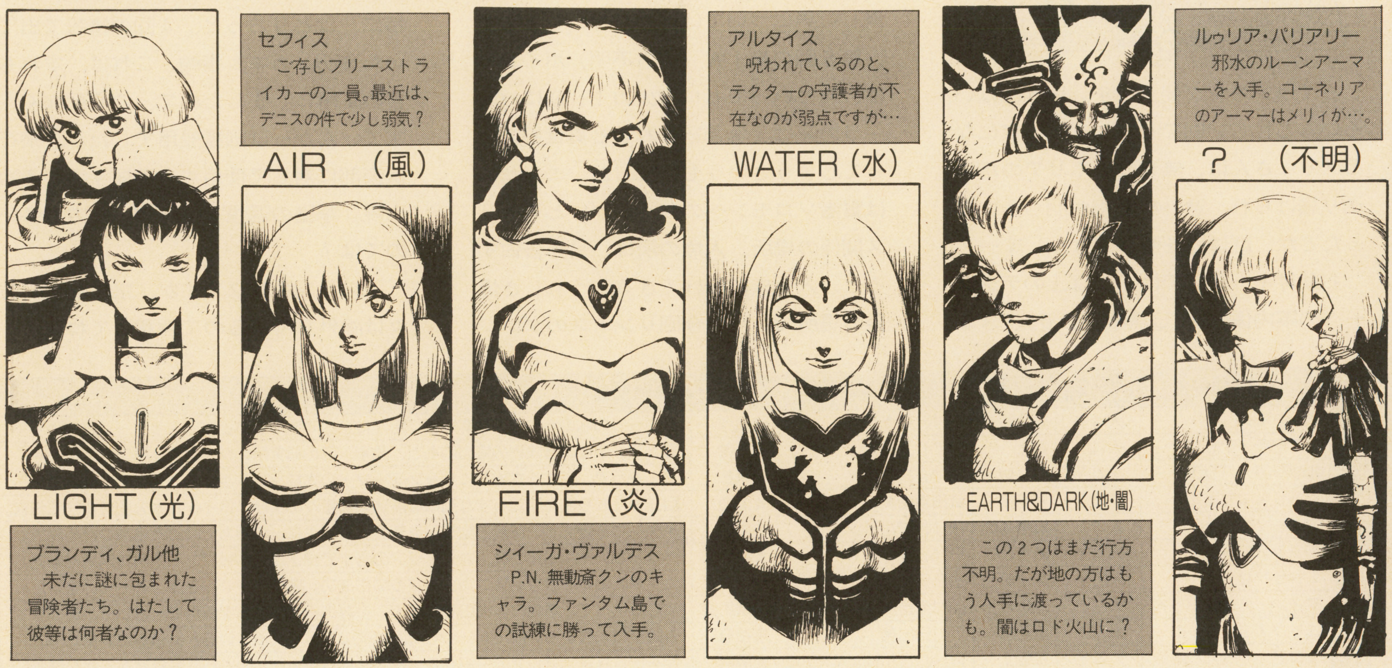
F　G　H　I　J

自分のキャラクターのひかえをとっておいてね！

(キ　リ　ト　リ　線)

# 第3部「テクターズWAR」いよいよ佳境!!

## ◆栄光のテクター所持者




## ◆前半戦のヒーロー・ヒロイン

というわけで、ここはタイムズ出張版、前半（1～5回）の読者キャラのマイナーな行動に、あえて光を当ててみようという無謀なコーナーです。第3部はブロック行動システムを使用していますので、レベルが上がらなくても、結構皆さん思い思いの行動を楽しんでいるようですが。

上に載っているのは、読者キャラの出世頭とでもいうべき、栄光のテクター持ちの方々です。これから上位レベルを狙う人は、上記のうちまだ人手に渡っていない鎧が狙い目かも。

それでは読者行動をメインストーリーのものを除外し、タイプ別に分類し紹介していきます。残念なことにスペースがないため、個人の氏名やキャラ名は今回は省略させていただきます。表面には出てこなくても、みんないろんなことをやっとるんだなぁと、単純に感心してみて下さい（笑）。

もっとも何人かの方々は、チャンスを見て、イラストコーナーで、まとめてさらしものにしようと考えていますが（笑）。

さてまず最初は「タイトル組」、つまり特殊な地位を獲得した方々。代表的なものだけでも、騎士団員、疫病対策委員、大会委員、五凶星党員（会計係、研究所お茶くみ等！）。ダモン神官、果てはなんとダークフェイスになった方までも！

次は「サブストーリー命の組」。本筋とはすこし変わったストーリーに参加し、成果をあげた方々です。主なサブストーリーとしては、「エルフこまっちゃった事件」、「ドラゴン一家」、「アネック村ドワーフ騒動」、「ふぁんきーな幽霊呪われクイズ」、などがありました。

「店長ですのよ組」はもちろん、店をもって商売に精を出す方々。レムリア商会アレア支店長、同仕入れ係、同バイト部隊、ラティアス＆ゾット・レンタザウルス、（つぶれちゃったけど）スナリス屋、ダブルムーン雑技団、おカマバー（笑）等々。結構皆さん商売熱心。

そして「NPCいちゃいちゃ組」。正統派ではカクタス、グーリー、ミザールなどへの弟子入り組ですが、アーレイ、ダキウス、メリナ、メイファム、スタルコフなどのお助けキャラず入手組や、ジーナス、レムル、ロミナ、リオナ、ライ、ロウィーナ、ラバルトなどへの愛の告白組も。そして五凶星会計係のマキシマム氏にまでいちゃいちゃ組が！　きわめつけは、なんといっても、デニスキさんが組織した、デニス部下の有志によるおっかけグループ「デニス少女隊」。

最後は「アイテム手に入れたぞ組」。入手方法、場所は様々ですが、既に試作型ルーン・アーマー、ミスリル（延べ棒・武器・鎧）、変身指輪、シロモモンガ、耐火の指輪、表彰メダル、魔法の武器まーくII、魔法のダガーなどが登場。

みんな好き放題やってるなぁ（笑）。

黒い手紙団からの告知　ダブルムーン伝説愛好誌「黒い手紙団」を制作しました。ご希望の方は、魔法戦士ノヴァまでご一報ください。ご連絡お待ちしております。

## 第5回 ランキング発表

さてランキング発表です。第5回はいろいろと忙しい回でした。まず、気になるメリィさんは、無事コーネリアの塔に送り届けられ、意外な真相が明らかになったとか。謎は謎を呼び、はたして…？

お助けキャラずでは、犬は土のテクターへの案内係(ただし黒板が必要)、スコルツは五凶星に操られた罠キャラという役回りでした。ただしスコルツは精神支配を解けばレベルアップの特典も。逆に剣を奪おうとすると行方不明の恐怖が！　怪しい男については、まだないしょです。

第5回のＭＩＡ（行方不明）ポイントは、何といってもロド火山！　逆にパミーラの渦は、巻き込まれると異世界にいってしまうというものでした。エルサムは賢者ソロモンへのおうかがいとスナリス関係の場所。人魚の所は、愛を告白すると、人魚族に転族できる、うれしさ爆発の場所でした。今回リンドスのダンジョンの中でぴちぴちやってる人魚さんがいたら、石を投げてあげましょう(笑)。

アイテムの方では、アイテム番号の重複があったので、多少混乱がありました。特に、ぱとりおっと、４回の情報で出ていた透明メガネ＆指輪。これは、ずれも含め正解にしましたので、ご心配なく。すてぃんがーは幽霊船用でしたが、飛行倶楽部に対して使用する不届き者が多数出現。撃墜の返信を受け取った方も多いのでは？

下のランキングですが、暗黒騎士の方々は除外してあるので注意してね。

| | キャラクター名 | 種族と合計レベル | 職業 | プレイヤー | | 行った行動 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位～20位 | アルタイス | 人4♂ | 魔法戦士 | P.N.ゆかし | 佐賀県 | パミーラの水のテクターを奪取！　密かに全力で戦う(笑)というメッセージが決め手？ |
| | リステラ・デビロ | 人4♀ | 剣士 | P.N.大塚未由 | 栃木県 | ミュラーや他の冒険者の協力のもと、見事、島の研究所のダークフェイスにとどめを！ |
| | ルゥリア・パリアリー | 半4♀ | 魔法戦士 | P.N.スクルド | 東京都 | パミーラで、どさくさ紛れにルーン・アーマーの完成品を入手。ついでに呪いも入手？ |
| | マーリィ・ウェル | 妖4♀ | 魔術師 | 武田真由美 | 北海道 | 目立ちたがり&世間知らずな割には魔法大会堂々の優勝。ガイデル大公国魔法官に任官。 |
| | ファー | 人4♀ | 治癒術師 | P.N.アルテシカ | 北海道 | イターニテ近くで、空飛ぶ幽霊船を撃墜。ホウキに「佐藤君」などと名をつける変人。 |
| | ルリシアローレン | 人4♀ | 戦士 | P.N.緑りん | 大阪府 | メリィとアイルを見つけ、コーネリアの塔まで護送。途中幾度も五凶星襲撃隊を撃退。 |
| | エトランゼ | 人3♀ | 魔法戦士 | 遠藤実 | 神奈川県 | カクタスの力を借り、スコルツを救うのに成功。魔剣ナイゼルを譲ってもらいました。 |
| | フィン・アルフレッド | 人3♂ | 魔法戦士 | 山村学聖 | 神奈川県 | よりによって、あのロド火山で修業！　多数の行方不明者を尻目に、3レベルあっぷ！ |
| | ユリウス・クラーク | 半3♂ | 魔術師 | 下村日出美 | 京都府 | 五凶星13人衆に！　ＭＩＡにより4回以前の記憶を失っているという設定。はたして… |
| | ココア | 人4♀ | 聖戦士 | P.N.さんしょくだんご | 大阪府 | 罠を出し抜き、アレアのダークフェイスを倒しました。かくして金鉱はあっさり廃鉱に。 |
| | リザ・クリスティーヌ | 妖3♀ | 神霊術師 | P.N.CRYSTAL | 福島県 | フォスの疫病に対し、エルフ騒動の時もらった魔法薬を使用。いち早く疫病撲滅に成果？ |
| | サーバイン・ヤオ | 角3♀ | 武術師 | 岩崎充真 | 岡山県 | 「ラングレイ・シルヴィア杯冒険者訓練所移転記念闘技大会(笑)」で苦戦するも優勝！ |
| | エミーナ・エスティマ | 人3♀ | 賢者 | P.N.くにやん | 神奈川県 | 飛行倶楽部の恐竜を次々と撃墜。撃墜王を名乗る、スナリス解放同盟のテロリスト(笑)？ |
| | ジェームズ・フォース | 半3♂ | 治癒術師 | P.N.黄鳥 | 大阪府 | 護衛を兼ねてリオナ王女に同行し、王女をライやシルヴィアに合流させるのに成功。 |
| | シフィル | 人3♀ | 戦士 | P.N.ティーン | 埼玉県 | 「アネック村ドワーフ困っちゃった事件」の解決に努力。疫病封じを担当し、Lvアップ。 |
| | アルセスト・ヴィン | 人3♂ | 聖戦士 | P.N.タコ助 | 福島県 | ホルメイスでの五凶星面接を体を張って妨害。面接に来た人に対しても説得作戦を敢行。 |
| | ファン・ヌ・フォード | 人3♂ | 聖戦士 | 大芦辰彦 | 岩手県 | ラングレイにライを迎えに行き、リオナの居場所を伝えました。その後彼女達に合流。 |
| | ティン・マシーン | 人3♀ | 魔術師 | P.N.夏凰翔磨呂 | 福島県 | かわいい犬を使って、スナリスを捕まえては売り飛ばし、五凶星の資金集め。ひどい…。 |
| | トッカータ | 人3♂ | 戦士 | 穐村義博 | 山口県 | カクタスをおどし、メリィ達の情報を入手。そんなことしなくても教えてくれたのに…。 |
| | テ・エゼレ・タ | 半3♂ | 魔術師 | P.N.勇者るに丸 | 埼玉県 | 王子の格好をして海に何度も飛込んではおぼれて見せ、人魚の気を引き愛の告白(笑)！ |

## 第6回の 情報

恒例の第６回目分の情報発表です。返信ハガキの情報欄に数字が書いてある人は、下のチャートに当てはめ、文章にしてみて下さい。情報は、一列で１つの文章になるので、気をつけてね。例えば、Ａ：１、Ｂ：９、Ｃ：—、Ｄ：９、Ｅ：３なら「キミのキャラは爆発し、フォスで行方不明！」となるわけです。情報は単にキミのキャラクターの取った行動の結果を表すだけのこともあります。

| A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|
| 1. キミのキャラクター | 1. レベル上昇 | 1. 行動／任務 | 1. 倒す | 1. 成功／勝利 |
| 2. 他の冒険者 | 2. セフィス | 2. デニス | 2. 疫病 | 2. 失敗／敗北 |
| 3. 転職 | 3. メリィたちとロウィーナ | 3. シルヴィア | 3. 一緒に／1人／1つに | 3. 行方不明 |
| 4. サモイレンコ | 4. 疫病神アシャク | 4. 13人衆 | 4. 捕らえる／入手 | 4. 返り討ちにあった |
| 5. ダモン／闇 | 5. 善神リヴァイアサン | 5. 軍隊 | 5. 謎／未知の | 5. いる／存在する／行動中 |
| 6. ダークフェイス | 6. 空飛ぶ幽霊船 | 6. テクター／アーマー | 6. カナーン | 6. 向かった |
| 7. レムリア魔法商会 | 7. 予言 | 7. 賢者 | 7. サイコン | 7. 破壊／消滅／全滅 |
| 8. 連合王国(王家) | 8. 大地 | 8. 神殿 | 8. ロド火山 | 8. 鍵 |
| 9. 渦(から) | 9. 爆発 | 9. 異世界 | 9. フォス | 9. 会議 |
| 0. 第8回に | 0. 新しい | 0. 門(ゲート) | 0. リンドス | 0. 計画 |


歌うたい大会開催！　歌唱力、発声、作詞作曲能力など、歌に自信のある方、職業性別を問わず。乱入乱闘歓迎、サイコンの責任者戦士のリロイ・ハザードまで。

# トータルランキングレース中間発表！

さてお次はいよいよ、うれしはずかしトータル・ランキング中間発表です。現在のトップはこの前と変わらず、サーク・ローレットさんの７レベルです。その下に６レベル４人、５レベル10人と続きます。トップ20人を、経歴と共に下に載せておきましたので見てくださいな。全体的な傾向としては、一発勝負（３～４レベルアップ）組が強いようで、たいていの方は一度はランキング20に登場しています。あとはタイトル持ちの方々、すなわち騎士団や五凶星などで特別な地位を得るのに成功した方々が多いのも、目につきます。トップのサークさんは、タイトル持ちキャラではありませんけどね。

参考までに記しておきますと、同レベル同士のキャラの順位は、ランキング回数と入賞時期（どちらが先にランキング入りしたか）、所持ＩＤの重要度により決めています。下の表で、ユーノさんたち５人の４レベルのキャラだけが、他の41人の４レベルキャラを押しのけて表に入っているのも、そんなわけです。

第３部のゲームは全10～13回程度を予定しています。もっとも例のごとく、最後にゲームなしで、結果報告だけの回が２回つくでしょうが。まだまだ先は長いですが、皆さんがんばってください。予定回数が決まっていないのは、ある程度読者の行動に合わせて、無理のないような回数にしたいと思っているからです。人気も高いし……（笑）。

## ◆新人賞レース!!◆

### ■次回から新人レース！

横ではやれ６レベルだの、一挙４レベルアップだの、にぎやかにやっておりますが、未だランキングしていないあなたや、これから参加するあなたにも、耳よりな朗報が！

そう、次号からはいよいよ、新人賞レースが開幕するのです。参加資格は簡単。単に第６回（前回）行動分までで、一度もランキングしていないことだけです。第３部終了時に、新人賞資格に該当する人の中から、トップ20人を誌上で公表し、プレゼントを差し上げます。もちろん新人賞とトータル・ランキングの両方を狙うことも可能ですので、ふぁいと。

| | キャラクター名 | 種族と合計レベル | 職業 | プレイヤー | | 行った行動 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位～20位 | サーク・ローレット | 半7♂ | 治癒術師 | P.N.あるざーす | 栃木県 | 実はランキング20に2回も登場したのはこの方だけ。主に五凶星がらみでレベルアップ。 |
| | ファーネス・ベイ | 人6♂ | 武術師 | P.N.宇都宮みお | 岐阜県 | ご存じ騎士団長。今回のレース（ホスト役）でも、おいしい所を持っていきそうな感じ。 |
| | ノナ・ファンタン | 半6♀ | 司祭 | P.N.ぎやまん | 愛媛県 | やはり騎士団付司祭長。また疫病対策委の顧問もなさっておられます。疫病対策の鬼！ |
| | ガル | 角6♂ | 戦士 | 寺西克敏 | 栃木県 | 光のテクターの持ち主の１人という噂がある。騎士団長と幽霊船を乗っ取ったことも。 |
| | シィーガ・ヴァルデス | 半6♂ | 戦士 | P.N.無動斎 | 愛知県 | この方は珍しく後半台頭組。火のテクター「ラーマ」の持ち主。パミーラでも活躍。 |
| | ルガール | 妖5♀ | 戦士 | P.N.ジョン・クエスト | 静岡県 | 五凶星13人衆に抜擢。ガルガンダ戦の時、彼女の姿をあまり見かけなかったのは実は…。 |
| | レムリア・ランフィス | 人5♂ | 魔法戦士 | P.N.迦羅 | 千葉県 | セフィス命の魔法戦士。その割にセフィスとは関係無い行動でランキングしてる気が。 |
| | ヴァズ・スイーター | 角5♂ | 戦士 | P.N.ヴ | 愛媛県 | メインストーリー以外の行動（グーリーとかバトンとか）で3回のランキングはお見事。 |
| | グレイ・ランスロット | 人5♂ | 戦士 | 山沢慎太郎 | 静岡県 | 五凶星に潜入したこともある戦士。情報の「まきあげ方」（笑）が毎回こっている方。 |
| | エル・リイ・メル | 妖5♀ | 吟遊詩人 | P.N.風魅麻弥 | 東京都 | そろそろばらしてしまうと、この方が例の「黒ネコ」。様々な悪さをしてのランキング。 |
| | レド・ルーシア | 人5♀ | 魔法戦士 | P.N.済藤終 | 東京都 | 絵のかわいい魔法戦士。メリィとアイルの事件やガルガンダの海賊船関係でランキング。 |
| | リン・クレール | 角5♀ | 剣士 | P.N.見留大輔 | 神奈川県 | 海賊船ドゥ・オンヌのアネゴ。変な船員たちと気楽な稼業。最近船と生き別れに？ |
| | リュバルブ | 人5♂ | 魔術師 | P.N.またはち | 神奈川県 | 五凶星菓子開発部、期待の新星！　既に五凶星に入った当初の目的を見失っているヒト。 |
| | リステラ・デビロ | 人5♀ | 剣士 | P.N.犬塚未由 | 栃木県 | 今回発表の4レベルアップで、いきなりこの位置にジャンプアップ。後半の活躍に期待。 |
| | セリオス | 人5♂ | 戦士 | P.N.希沙良 | 大阪府 | 騎士団期待のニュー・ホープ。4回、5回と連続でランキング。さて今回の活躍は？ |
| | ユーノ・マイネーム | 妖4♀ | 吟遊詩人 | P.N.松尾海里 | 宮城県 | この方も騎士団、疫対委のかけもち組。騎士団では苦情係を担当。変な名前（笑）…。 |
| | ブラックムーン | 半4♂ | 魔術師 | 水野勝 | 北海道 | 五凶星党員。「ぼくは悪のキャラクターになりたいのだウケケケ」ってあんた…（笑）。 |
| | イエラ・モウニ | 妖4♀ | 治癒術師 | P.N.ひより | 大阪府 | 恐怖のどこでも助太刀・ヒーラー（治癒術師）娘！　今日はレムリア、明日は沼地。 |
| | パリオン | 半4♂ | 治癒術師 | 三谷真也 | 広島県 | こちらは疫病対策委のホープ。メイファムと一緒に五凶星に捕らわれたり、大いそがし。 |
| | アリア | 人4♀ | 騎士 | 遠藤康孝 | 東京都 | めざせヒロインだけあって行動内容は毎回強引。リリアルやロミナを困らせて…？ |

## 21位以下の方々は…

では、21位以下の方々の動きについても、少し追ってみましょう。まずレベル別の人数ですが、現在４レベルの方は45人、３レベルの方は92人、２レベルの方は344人存在します。というわけで、ランキングしていない方を含め、ランキング予備軍は、まだまだ層が厚そう。

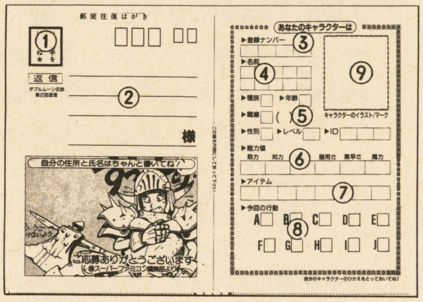
表にもれた方々でも、後半に急追してきそうな方を少しとりあげてみましょう。実はサイコンに入院していた疫病対策委員会のイヴ・セイナ代表（Ｌ４）、どこぞにアジトを作った13人衆のマキ・アカマトゥレス（Ｌ４）、そしてテクターを捨てたとの噂のあるブランディ（Ｌ４）、イナバ一族の出世頭、飛行倶楽部のキキョウマル・イナバ（Ｌ２）等々…。

イナバ一族で思い出しましたが、第３部は人海戦術をとる人が多いのも特徴。要は複数のキャラで応募という猛者の方々ですが、多い人は毎回10枚以上も！　特に、古参組で10枚程のハガキすべてにていねいにキャラの絵を描いてくださるおえかきマンマさんと武術師さすけサンには頭が下がります。色々な方がおられるわけですが、最後の栄冠は誰の手に…？

尋ね人　私の夫、ギンジ・スリースターに会った人、来月の結婚記念日には必ず家に帰るよう伝えてください。キャル・スリースターより。

## Aルールとハガキの記入方法

### SIDE A




この読者参加ＲＰＧでは往復ハガキを使用します。説明をしっかり読んで、間違わないように応募して下さい。説明文中の番号は、ハガキの図の番号に対応しています。今回はいつもと少しルールが違うので、注意してください。さて、まずはＡ面の記入からです。

**①切手**

ここには41円切手をはってください。切手がはってないと、返事が届きませんよ。

**②あなたの住所氏名**

ここには、あなたの住所氏名を記入してください。ペンネームを書いてもだめですよ！

**③キャラクターの登録ナンバー**

第３部で今までに運良くレベルアップした人のみ、返信ハガキに書いてあった登録ナンバーを、ここに記入して下さい。

**④キャラクターの名前**

カタカナで10文字以内の名前をつけてください。「・」は１字に数えます。

**⑤キャラクターの職業その他**

103ページの種族・職業の中から、キミのキャラクターの種族と職業を選び、各々のマス目の中に数字で記入します。職業の所のカッコの中には、今までに転職に成功した人のみ、転職前の職業の番号を記入します。

年齢、性別は自由に決めてください。性別は男なら１、女なら２と記入します。レベルの欄には０と記入します。ただし、今までにレベルアップした人は、新しいレベルを記入して下さい。また、第１～７回の返信ハガキのＩＤ欄にアルファベットが書いてあった人は、ＩＤ記入欄にそれを記入してください。

**⑥キャラクターの能力値**

ここに６つの能力値を記入します。能力値には筋力、器用さ、素早さ、知力、知覚力、魔力の６種類があります。

各能力の役割は以下の通りです。

筋　力：接近戦での攻撃力に関係します。
器用さ：射撃戦での攻撃力に関係します。
素早さ：攻撃からの回避率などに関係します。
知　力：魔術師系魔法の成功率に関係します。
知覚力：司祭系魔法の成功率に関係します。
魔　力：魔法の威力や効果、１日の使用回数などに関係します。

すべてのキャラクターは、最初に50ポイントを持っています。このポイントを６種類の能力に好きなように割り振ってください。ただし、各能力値は最低でも２、最高は16とします。その後、キャラクターの種族による修正を加えます。修正した能力値は、０や18になることもあります。

能力値はレベルが上がっても、特に変化はしませんが、特殊な行動に成功した時や、転職した時には値が上昇することもあります。

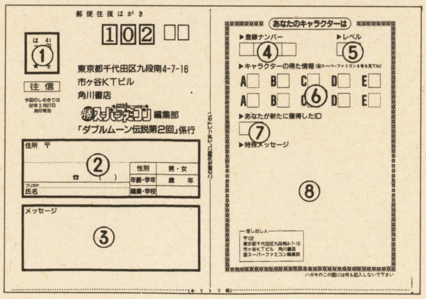
**⑦ ⑧今回の行動 アイテム購入**

104～106ページを参照して、自分のキャラクターにあった選択肢を選び、その番号を指定されたマス目に記入します。今回はボーナス・ゲームなので、いつものアイテム購入や、お助けキャラずの選びの手順はありません。また、転職もできないので注意してください。

**⑨キャラクターのイラスト**

キャラの似顔絵やマークを描いてください。

### SIDE B




次にＢ欄の記入に移りましょう。

**①切手**

ここにも41円切手をはってください。

**②あなたの住所と氏名**

氏名の欄には、ペンネームだけではなく、本名も必ず記入してください。

**③メッセージ欄**

キャラクターに、選択肢にない行動をとらせたい時には、ここに自由に記入して下さい。マスターがアドリブで処理しますからね。単にスタッフへの希望でもＯＫです。

キャラクターに特殊な行動をとらせる場合、該当する選択肢がない記入欄には、何も記入しないでください。第２部で登録ナンバーを持っていた人は、ここにその時のレベルと登録ナンバーを書いておいてね。

◆注意！　ここから下の欄（返信部）には何も記入しないでください。

**④登録ナンバー**

今回の冒険で運よくレベルを上げるのに成功したキャラクターには、３～４ケタの数字からなる登録ナンバーが与えられます。

**⑤キャラクターのレベル**

レベルが上がったキャラクターは、ここに新しいレベルが記されます。一挙に２レベル以上、レベルが上がることもあります。

**⑥キャラクターの行動結果**

あなたのキャラクターがどういう運命をたどったか、あるいはあなたのキャラが得た情報が、数字とアルファベットで記されます。数字の意味するものについては、次回（18号）に載りますので、それを見てください。

**⑦ＩＤ欄**

ＩＤというのはアルファベット２文字からなる、称号のようなものです。主にスタッフが処理する時に参考にします。ＩＤを得た人は、次回参加の時には、その文字（ＩＤ）をＡ面のＩＤ記入欄に記入してください。

**⑧特殊メッセージ**

運が良ければ、ここにスタッフからのメッセージが書かれていることがあるかも？

#### 参加のオキテ！

**☆最後のチェックをしてね**

1. 一般の往復ハガキや、他の回用のハガキでの参加は、ダメ！
2. 自分の住所氏名と郵便番号を返信用ハガキに書くのを忘れないように！
3. 自分のキャラクターのデータは、控えを取っておいてね。
4. ハガキの表にも裏にも、ちゃんと１枚ずつ切手をはったかな？
5. ハガキは往信面が表になるように折って出してね。また、応募の締切りは守ってね！


ジーナスFC発足！　ジーナスファンクラブ会員＆名称の募集をします。会員特典は〝ボクちゃんと行くミラクルツアー〟ご招待など。マリン・ランプータンまで。

# Bキャラクターの種族と職業

このページでは、種族と職業について解説しています。ルールをよく読んで、自分のキャラクターの種族と職業を選んで下さい。選べる種族は４種類、職業は８種類となっています。職業のうち３種類は今回しか選べない特別なものです。

特別な職業を選んだ人は、今回運良くレベルアップするかＩＤを得れば、次回も同じ職業で参加が可能です。それに失敗した人は、残念ながら次回は他の職業で参加となります。また、今回の特別な職業は第９回ごろに再び登場の予定です。

## キャラクターの種族

選べる種族は、以下の４種類です。人間以外の種族を選択した場合、筋力と魔力に修正が加わります。当然、修正後の筋力と魔力の値の範囲（最低値〜最高値）は、通常の２〜16ではなく、右の図の通りになります。

| | 筋力 | 魔力 |
|---|---|---|
| 有角族 | 3〜17 | 1〜15 |
| 妖精族 | 0〜14 | 4〜18 |
| 半妖精族 | 1〜15 | 3〜17 |

### ①人間　HUMAN

ダブルムーンで、最も人口の多い種族です。レベルの成長速度が早いのと、特殊な職業を選択できるのが強みです。４種族中、もっとも基本となる種族です。

能力値の修正
基本種族なのでありません。

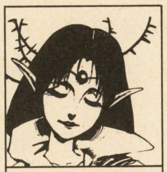
### ②有角族　HORN MAN

肉体的に優れた種族で、並み外れた回復力を有しています。頭に１〜３本の角を有しています。魔法関係のことは不得手で、レベルの成長速度も多少遅めです。

能力値の修正
筋力＋１
魔力−１

### ③妖精族　ELF

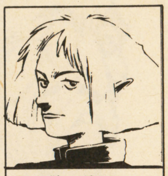
森で生活している、人間より若干小柄な種族です。人間の10倍程度の寿命を有します。魔術師系の職業に向いていて、戦士系の職業には不向きです。



能力値の修正
筋力−２
魔力＋２

### ④半妖精族　HALF ELF

妖精族と人間のハーフで、両者の良い素質を受け継いでいます。人間に比べればレベルの成長速度は多少遅めです。妖精同様、魔術師系の職業に向いています。



能力値の修正
筋力−１
魔力＋１

## いつもの職業

いつでも選べる職業は右の５つです。他にゲスト・クラスというのもあります（下記参照）。

能力値の割り振りのときには、各職業に記されている必要能力値には、最低でも11ポイント以上を割り振るべきでしょう。

第３部では転職のルールを採用していますから、今回とりあえず戦士を選んでおいて、盗賊などの気にいった職業がゲスト・クラスとして登場したら、その回にお目当てのクラスに転職を試みるということもできます。

### ①戦士　FIGHTER

戦いのエキスパートですべての武器を使用できます。ファイター・マジック（必殺技）を使用可能ですが、特殊能力は劣っています。必要能力は筋力。

### ②司祭　PRIEST

正義と秩序の神ローランドか、愛の神フローレのどちらかに仕え、防御系や対アンデッド用の魔法（ホワイト・マジック）を扱います。必要能力は知覚力です。

### ③魔術師　MAGE

攻撃魔法（ルーン・マジック）の専門家です。しかし、防具は一切使用できませんし、剣などの武器もほとんど使用できません。必要能力は知力です。

### ④聖戦士　PALADIN

正義と秩序の神ローランドに仕える戦士で、司祭系の魔法も扱えます。人間か半妖精でないと、この職業は選べません。

必要能力は筋力と知覚力です。

### ⑤魔法戦士　MAGEWARRIOR

魔術師系の攻撃魔法を扱うことのできる戦士です。人気職業です。弓などの射撃武器の攻撃力が劣るのが唯一の弱点です。

必要能力は筋力と知力です。

### ミニアドバイス

ゲスト職業には、賢者、盗賊、治癒術師、吟遊詩人、狩人（レンジャー）、神霊術師、武術師、剣士、騎士の９種類が存在します。他に前回募集の暗黒騎士や、暗殺者、死霊使いといった裏技的職業もあるとかないとか…？

## 今回のゲストの職業

このゲスト・クラス（職業）というのは、その回だけ選べる特別なクラスのことです。毎回ゲスト・クラスは異なりますから、今回気にいった職業がなくても、あまり心配しないでね。

### ⑥賢者　SAGE

司祭系の魔法と魔術師系の魔法を扱えます。ただし、武器は一切扱えません。人間か半妖精でないと、この職業は選べません。必要能力は知力と知覚力です。

### ⑩神霊術師　OCCULTIST

オカルト・マジックと呼ばれる、精神や霊魂に関連した魔法を得意とします。異世界の魔獣の召喚も出来ます。戦闘能力は低め。必要能力は知力と魔力です。

### ⑭剣士　SWORDMAN

戦士系の職業ですが、通常の戦士よりも身軽さとスピードに重点をおいた攻撃を得意とします。また二刀流の攻撃も得意です。必要能力は筋力と素早さです。

# ダンジョンレース

所：リンドスの地下迷宮
協力：連合王国王室

さて今回は連合王国主催の冒険者御礼ダンジョン（地下迷宮）レース。リンドスの12階層の迷宮を使用していつもとはうってかわった趣向のレースです。優勝したキャラには何やら賞品もでるようですが？

## ■さて、今回の冒険は…

ようこそリンドスへ。わしが今回の案内役ラグゥじゃ。皆ふるってレースに参加してくれ。優勝者には豪華賞品も用意しておるからの。レースのルールじゃが、単に他の者より深い階層にまでたどりつけば良いのじゃ。ゲーム中には、いつもの I D獲得とかレベルアップもあるそうな。

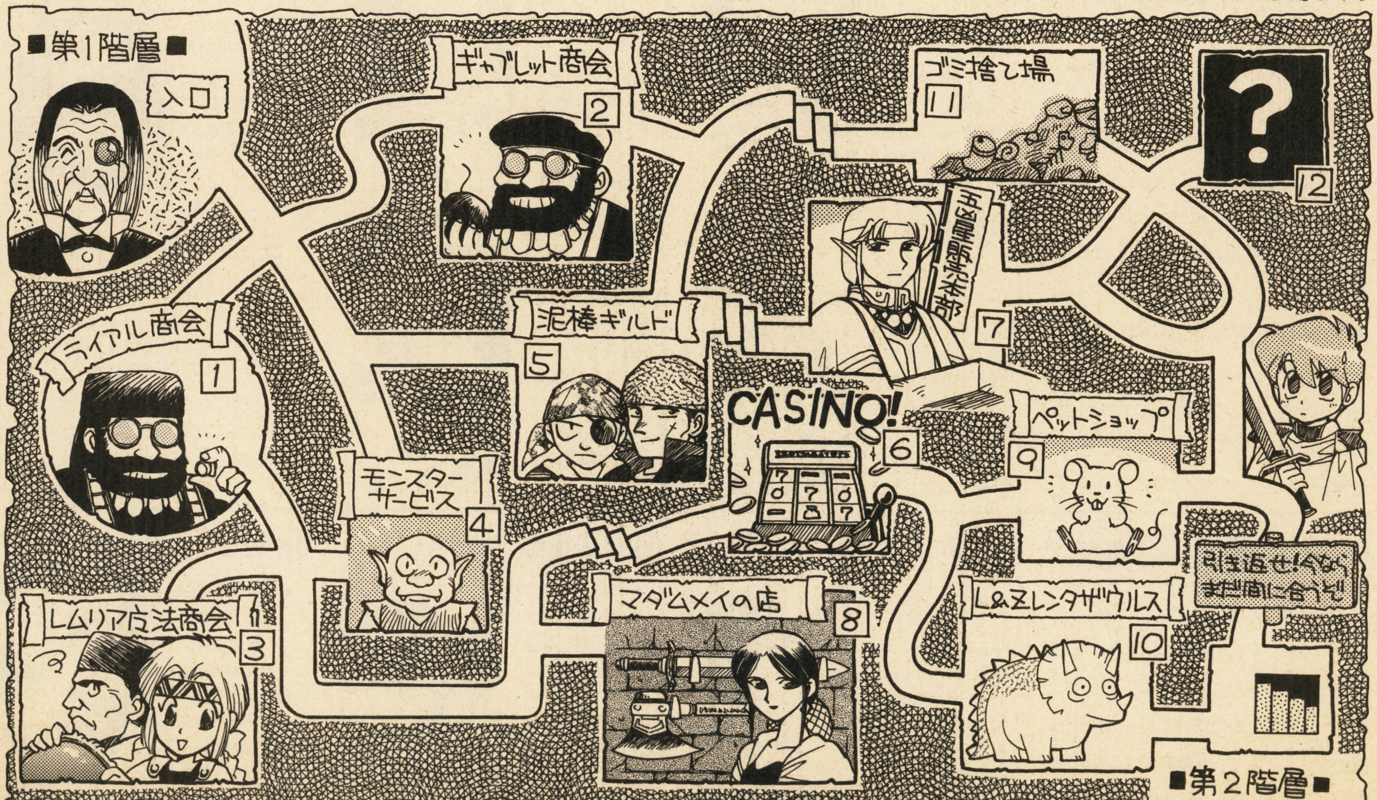
## レベル1～2：お買物レース

さて、第１～２階層はお買い物レースじゃ。下の地図を見とくれ。要は左上の入り口から入って、右下の階段から第３階層へぬければ良いのじゃが、途中色々な店がある。どの店で買い物したいかを選び、店をまわる順番通りに、店の番号をアイテム欄に記入していってくれ。

ただし気をつけなくてはならんのは、第３階層へ続く階段の扉は、全参加人数の半分の人数が通過すると閉じられてしまう事じゃ。あとの者は脱落というわけじゃな。

以下が各々の店で売っとる商品のリストじゃ。どの店でも、扱ってる商品は１種類だけで、残念ながら商品については名前しかわからん。

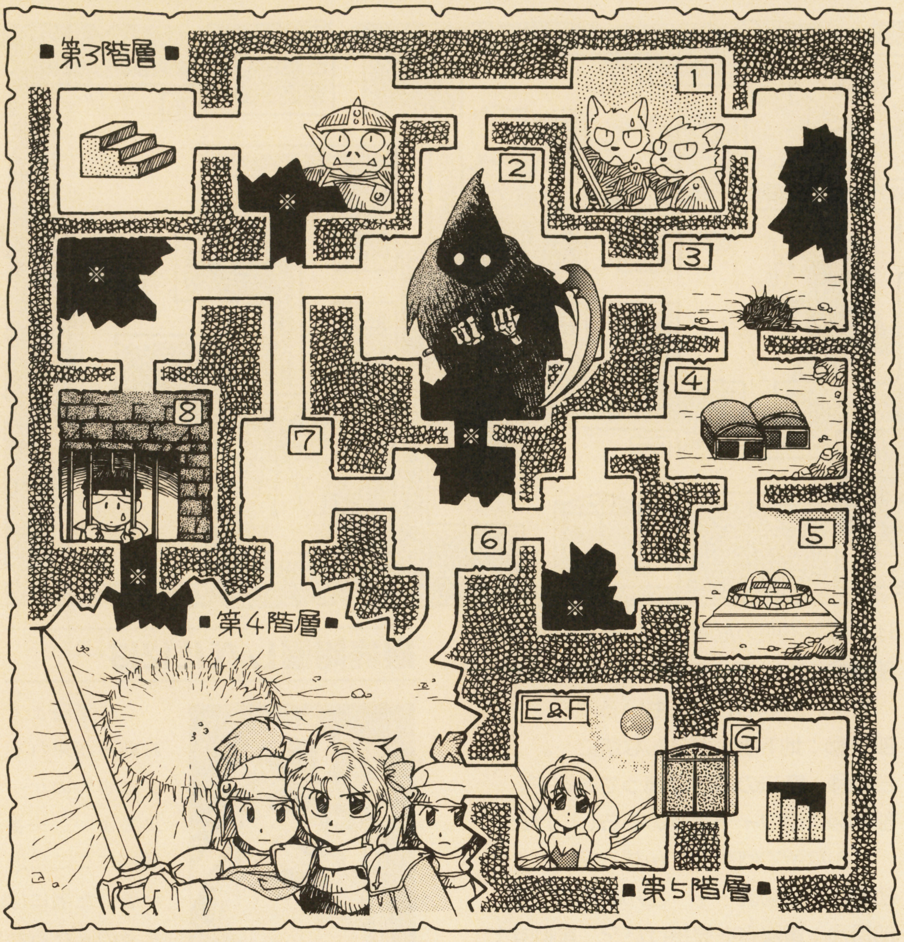
①ライアル商会：『耐寒の指輪』
②ギャブレット商会：『どっかん爆弾』
③レムリア魔法商会：『魔法返しの鏡』
④モンスター・サービス：怪物連中が第３～５階層の情報を売ってくれるとさ。
⑤泥棒ギルド：『罠探知のメダル』
⑥カジノ：ここではアイテムではなく、運がよければ『大金』が手に入るそうな。
⑦五凶星販売本部：銘菓『黒い恋人たち』
⑧マダム・メイの店：『魔法の武器』
⑨ペットショップ：『迷宮ネズミ』
⑩L＆Zレンタザウルス：『ミニザウルス』
⑪ゴミ捨て場：なんじゃろな、ここは？
⑫？：あやしい店があるという噂じゃ。



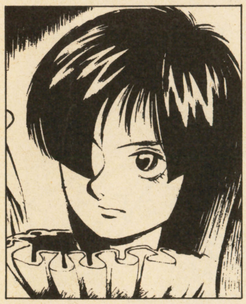

MAP／宮須弥

★お店は素通りしてもかまいません


復讐の協力者求ム　ガルガンダで五凶星のケガ人にだまされてやられてしまった人、一緒にふくしゅーしませんか？　by 魔法戦士アーネス・ロッド




## レベル3〜4：流星レース



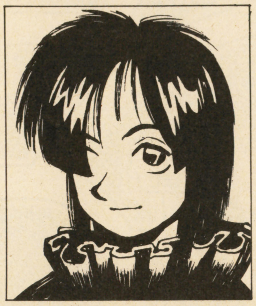
第3階層からは私、ロミナが案内させていただきますわ。第3階層はこの前ここに落下した流星のせいであちこち崩れ落ちています。特に地図の＊印の地点は、通ると危ないかも。最終的には、左上の階段から左下の流星の間（第4階層）まで降りれば良いのですが、途中に詳しく調べたいと思う部屋があるなら、立ち寄る順番に部屋の記号をＡ〜Ｄ欄に記入して下さい。部屋は調べずに通過することも可能ですが、そうした部屋の番号は記入しないでくださいね。部屋は最大4つまで調べることができ、１つも調べなくても構いませんよ。コースは最短コースをとったものと判断されますのでご注意を。

以下が各部屋の解説です。

部屋①：ザコモンスターのお部屋よ。
広間②：死霊が多数いるとの噂が…。
部屋③：床に大穴が開いてるんですって。
部屋④：何やら箱がたくさんあるみたい。
部屋⑤：魔法の噴水があるそうです。
部屋⑥：流星のかけらが落ちているかも？
部屋⑦：ここで五凶星を見かけたそうよ。
牢屋⑧：誰か捕まってるのかしら？

第４階層では、ホスト役の連合王国騎士団の方々が待ち受けてらっしゃいます。「連合王国の名誉にかけてここは１人も通さん！」だそうなので、皆さんもがんばって下さいな。罠をしかけたりもしてらっしゃるそうなので、メッセージ欄にその対処方法等お書きになってはいかが？

## レベル5：魔法の間



第５階層には魔法の部屋と門があります。Ｅの魔法の部屋には妖精さんがいるそうなので、どのように応対するか下の中から１つ選んで、Ｅ欄に記入してください。

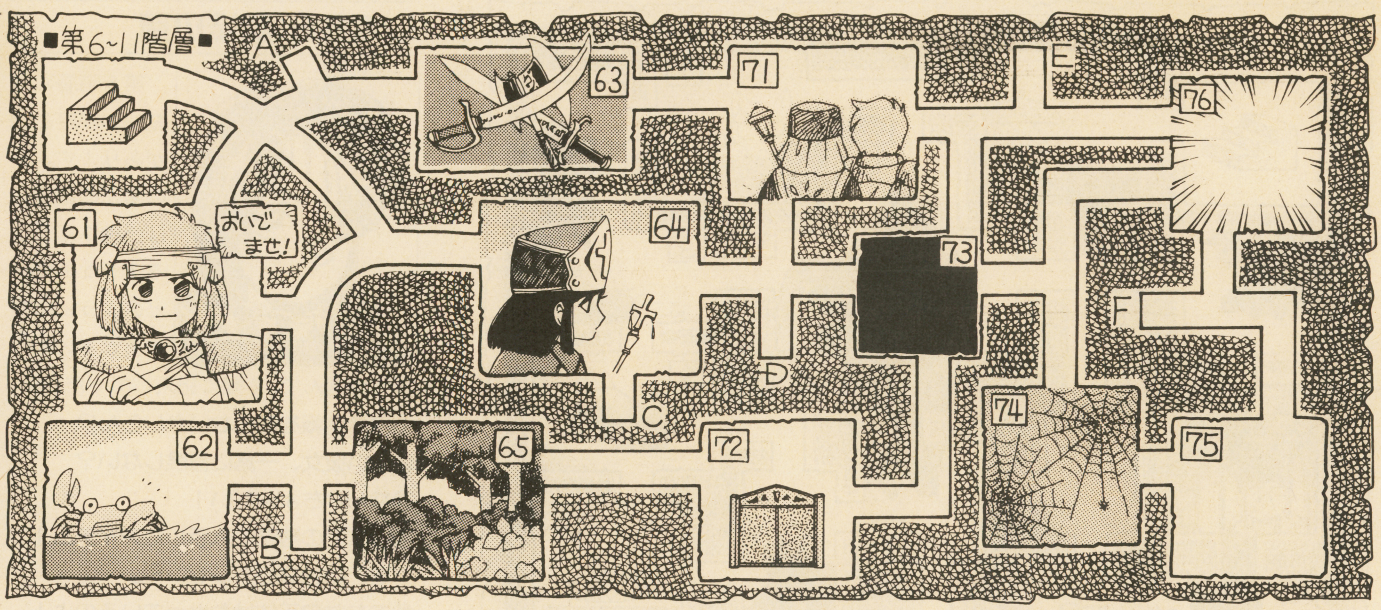
①何か情報を知らないかしらん？
②へい彼女、一緒に冒険しない？
③なんかちょ〜だい！
④今までの階層で入手したアイテム１つを、いきなりプレゼント。
⑤あなたの正体はわかっているのよ！
⑥とりあえず攻撃してから考える(笑)。
⑦捕まえてペットにしちゃう。

魔法の部屋の奥（Ｆ）には、魔法の罠とバリヤーに守られた水晶球があるそうです。さてどうするか、下の選択肢から１つ選んで、Ｆ欄に記入してくださいな。

①無視！　何がなんでも無視！
②罠もバリヤーも無理やり突破。
③ロープか棒で、外から取れないかな？
④他の冒険者と協力しあう。
⑤危険をおかさない程度に調べてみる。
⑥愛と勇気と知恵で、突破をはかる。
⑦今までの階層で入手した品に反応しないか、手当たり次第に試してみる。

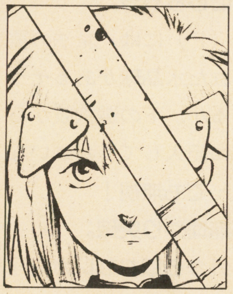
Ｇの所には、第６階層への最後の関門である、魔法の門があります。うわさによると、扉は普通の手段では開かないそうなので、下の中から方法を１つ選んで、Ｇ欄に記入してくださいませ。

①とにかくひたすら扉を調べてみる。
②付近のモンスターに聞き込み！
③今までの階層で購入・入手したものを手当たり次第に使ってみる。
④根性と体力で無理やり開ける。
⑤他の抜け道・隠し扉を探す。
⑥「この扉は幻だあぁ！」
⑦扉を開けた他の冒険者に便乗だっ！




★各部屋は素通りしてもかまいません

## レベル6〜11：死の迷宮



第6階層以降はオレ、ミュラーが案内するよ。上の地図は、実際には部屋61〜65が第6階層、71以降が第7階層になっている。この辺になると地図もいい加減で、第8階層への階段など、71〜76番の部屋のどこか2か所にある事しかわかっていない。第9階層以降になると地図すら無いしね。

第6・7階層の突破の仕方は第3階層とまったく同じ。調べたい部屋を3つまでを選び、H・I・J欄に記入してくれ。調べた部屋に階段が無いと、そこで脱落になっちゃうから、がんばってくれよ。

また、部屋の代わりに通路の行き止まりになにかないか、調べる事もできる。調べたい行き止まりのアルファベット(A〜F)を記入してくれればOKだ。

では部屋の解説に移ろう。この層からは、行方不明の危険があるから、注意！

**部屋61**：オレがいる場所だ。遊びにおいでよ。めずらしい人もいるよ。

**部屋62**：地下水脈がこんな所に…。

**部屋63**：魔法の武器が飾ってあるぞ。

**部屋64**：ロウィーナがいるらしいけど、こんな所で何やってんだろ？

**部屋65**：植物園…？　こんな所に…？

**部屋71**：冒険者を見掛けた？　前回すでにリンドス入りしていた連中かな？

**部屋72**：ここにも魔法の門があるそうだ。

**部屋73**：真っ暗な部屋、なぜに…？

**部屋74**：クモの巣だらけの部屋！

**部屋75**：空の部屋だってさ。

**部屋76**：何かまぶしい光がもれてくるぞ。

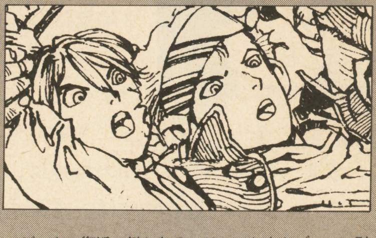
第8階層以降は迷宮という程の場所ではなくて、単にモンスターが巣くってるだけだから、後はひたすら戦闘勝負だね。

ちなみに第8階層にはヒドラ、第10にはキメラ、第11にはドラゴンゾンビがいるんだと。あと、第9階層には何かの怪物の卵があって、最下層の12階層には死霊の王と呼ばれるリッチ様がいるんだってさ。

## 最終階層レベル12は…

この階層までお前らが来れるとは思わぬが…。まあよい。一番最初にここに辿り着いた者には、死者の王たるわしからの贈り物をやる。五凶星13人衆とやらが、もう第7階層まで来とるそうだからがんばれよ。

## 次回のデスタワーは



ゼークス復活の鍵となるレリーフと本をゾーンに引き渡して難を逃がれたランディたち。そこへ突然アルーマ老人が現れ、ゾーンのアジトの地下洞窟の地図を差し出した。ゾーンを追う洞窟探険の始まりだ!!

## 次回のダブルムーン伝説エピソードIIIは18号(9月25日発売)に掲載されます

今回のハガキは9月25日までに返送されます

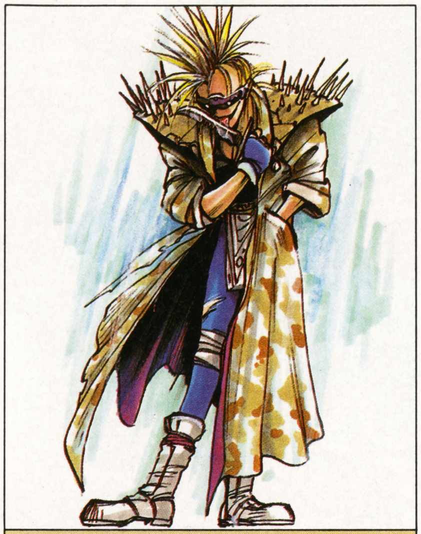


悪の同志求ム　メリィとアイル誘拐本部をイターニテに設立。五凶星に参加希望の方は、直接イターニテ本部のダークネスまで。合い言葉は「DF」で。

ダブルムーン伝説
特別編

# 五凶星暗黒騎士メンバー発表!!

■騎士団長　　クレイジー・ジャック



騎士団長として白羽の矢が立ったのは、佐藤智昭クンのキャラ、クレイジー・ジャック！コートにモヒカンという。この時代にしては奇抜な外見と、いつもクスクス笑っている危なさが決め手だったとか。データは人♂4・武術師。

いよいよ、第5回に募集した暗黒騎士の発表です。一般のハガキを含め、最終的には500名近くの応募がありましたので、なかなか人選には苦労しました。

その中から騎士団員の栄光に輝いたのはたったの16名で、騎士団長と5人衆のメンバー、騎士団員10名が選ばれました。

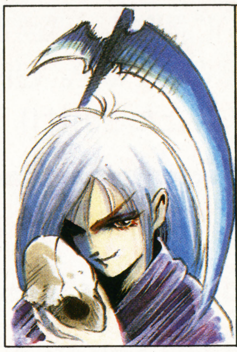
秘密面接会場では妨害工作なども行われ、非常ににぎやかに。ちなみに1次選抜試験は会場を捜し当てられるか、2次試験は妨害工作派を始末するというものでした（笑）。暗黒騎士団はサモイレンコ直属の独立行動部隊ですので、今後の活躍が期待されるところです。

## ●暗黒騎士5人衆　〈デーモンナイツ〉

■サザンランス

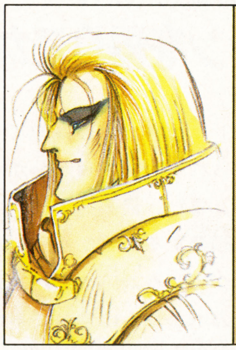
P.N.ヤナカギ相谷クンのキャラ。砂漠生まれの元騎士で、砂を使った技を得意とします。砂獣使いとしての能力や砂を利用した必殺技を有しているとか。決闘を重んじるあたり、いちばん暗黒騎士らしいメンバー？

■ヘル・フレア



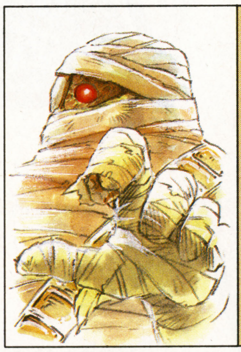
P.N.テンリンセイオウクンのキャラ。髪の美しい、大鎌使いの女性。マスクと死神のような姿が印象的。必殺技は死のロづけ。同じ騎士団員のカルベリアとアベックで出てくると怖い…（笑）。人♀3・魔法戦士。

■カラス



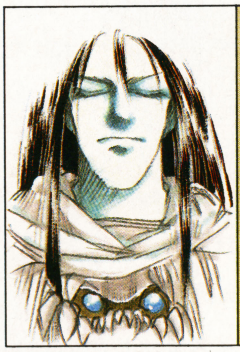
坂口英洋クンのキャラ。ふけて見えますが年齢はまだ34歳。白い剣と黒い剣の2刀流で相手を幻惑するとか。身につけているのは、黒いマントと、白いヨロイ。煙幕や含み針も使う、多芸な方です。人♂3・魔法戦士。

■ポイズン・ロー



高麻呂宏クンのキャラ。幼い頃、薬品の人体実験にさらされ、現在の体に。包帯だらけの太ったマミーのような姿をしていますが、毒や病気に関する能力は驚異的。毒の息（ブレス）能力あり。人♂3・戦士。

■アーク・キルレイン



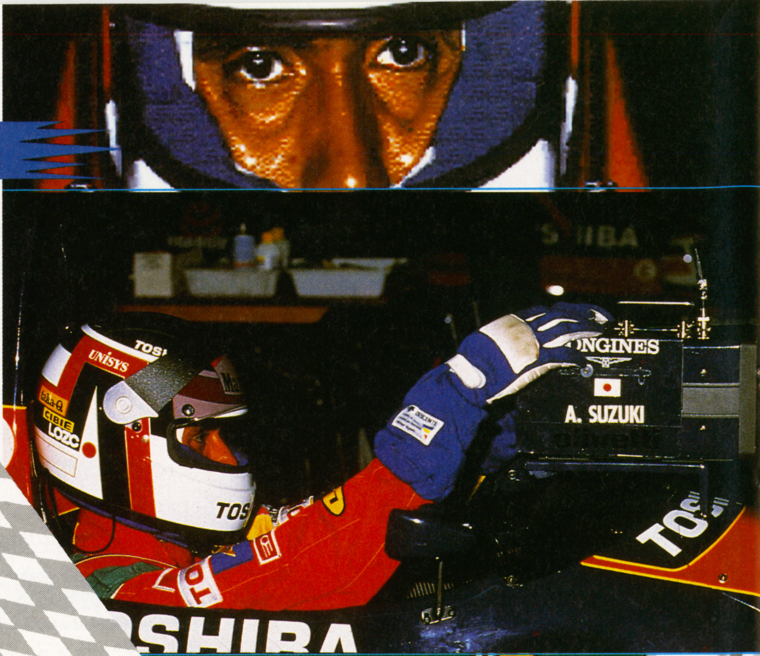
P.N.さるキねらきんクンのキャラ。様々な牙から怪物を生み出す能力を有した暗黒騎士。若くして視力を失っていますが剣技もそれなりに得意（必殺技あり）というあたりがポイント。かなりの大柄です。

## ●暗黒騎士　〈ダークナイツ〉

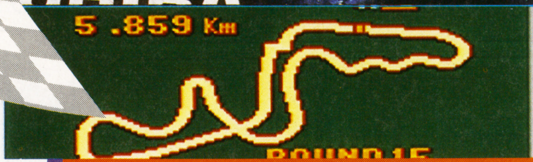
| | キャラクター名 | 種族とレベル | 転職前の職業 | プレイヤー | | 行った行動 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位〜10位 | クレアストロ | 人♂2 | 魔法戦士 | P.N.あてる | 山形県 | その実力のために、恋人のアメアードを人質にとられ、不本意ながらの五凶星入り。 |
| | ブレイド・ブレイカ | 人♂2 | 騎士 | 州脇壮長 | 岡山県 | ガイデルの貴族の息子。フェンシング風の剣技にたけ、独特の突き技を極めている騎士。 |
| | テフラ・カルメーン | 人♂2 | ？ | P.N.みそさざい | 兵庫県 | レイピアや毒を武器とする、美青年剣士。有角人のツノ集めに燃える結構アブナイ奴。 |
| | ナ・ナン | 妖♀2 | 魔法戦士 | 大竹景子 | 神奈川県 | 月と星の力を操り、光の魔法を使用する暗闇の女。日中の活動には若干の制限あり？ |
| | ミ・アガイア | ？？2 | 魔術師 | P.N.葵林 | 北海道 | たくさんのリボンをつけたエルフの子どもの姿だが、その実は正体不明の憑依術者。 |
| | ヴェーナス | 人♂2 | 騎士 | 五十嵐隆 | 山形県 | 魔剣（シミター）持ちの呪われ騎士。師匠を殺し、その血で染めたマントを愛用！ |
| | シヴァーシーン | ？♂2 | ？ | P.N.闇士 | 神奈川県 | 元召喚士（サモナー）というめずらしい暗黒騎士。悪霊使いの神官。長い黒髪が特徴。 |
| | フィリス・ソフィア | 半♀2 | 聖戦士 | 中根和子 | 富山県 | 外見は単なるイケイケねーちゃん。実は中身もイケイケねーちゃん（笑）。攻撃も…。 |
| | カルベリア | 人♂2 | 魔法戦士 | 高橋大介 | 東京都 | 大鎌使いの魔法戦士。五凶星の質の低下を嘆くも、やはり周りは変な奴ばっかし(笑)。 |
| | ロシアン・サラ | 人♂2 | 治癒術師 | P.N.武術師さすけ | 福岡県 | 最後の方は元治癒術師！ 命令されると断われない弱さと、おっとりしたところが武器？ |

㊚RACE GAME BATTLE PART3

# MARUKATSU 亜久里 GRAND PRIX




亜久里カップついに開催！　優勝者には、今回も豪華景品がドッサリ用意されてるぞ。GP制覇テクを読んで、キミの最速タイムをたたき出せ!!




## ㊚グランプリ第3弾
## 『鈴木亜久里のF1スーパードライビング』編 START!!

➡ロジークの名人・永岡さんは、1分5秒台をマーク。

**REGULATION**

コース：第15戦、鈴鹿

モード：プラクティスモード

セッティング：FREE

今度はロジークから発売された『鈴木亜久里のＦ１スーパードライビング』で勝負だ。レギュレーションは左にあるが、つまりは鈴鹿サーキットで一番速い奴が勝ち。キミの最速タイムを撮影し、エントリー用紙にきっちり記入して封筒に入れ、㊚編集部「亜久里ＧＰ」係まで応募しよう。締め切りは９月10日。応募は早い者勝ちじゃないから、あせるなよ。

### この画面を撮影して応募するのだ

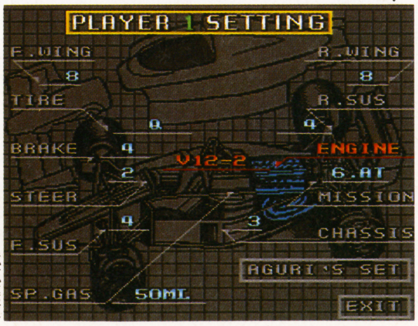
➡最速タイムをマークしたら、「ラップレコード」モードのこの画面を撮影し、エントリー用紙を同封して送れ！

## GP制覇

GP制覇テク SETTING

### 最高速重視のマシンを乗りこなせ

セッティング項目は細かくシビアだけど、速いマシンってのはある程度決まってる。思いきり寝かせたウィング、12気筒エンジン、これは最低条件。さらに軽量シャーシ、７速または６速ミッション。このくらいのマシンは乗りこなしたい。鈴鹿は高速テクニカル・サーキット。どれだけ最高速で走っていられるかで勝負が分かれるのだ。また、最高速重視型マシンで頻発するスピンを、セッティングでどう対応するかも重要。このポイントは自分で見つけ出してほしい。




➡このセッティングは最低条件。もっと詰められるぞ。

⬆高速で安易にコーナーに突っ込むと、スピンは必至。セッティングで、どうスピン対策する!?

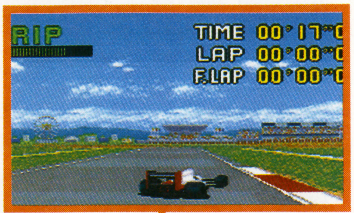
GP制覇テク DRIVING1

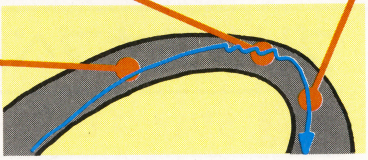
# ゲームでの基本コーナリングはイン・アウト・イン 370km／hで突っ込み、スピードダウンなしで抜ける

最高速重視型マシンでの基本コーナリングは、〝イン・アウト・イン〟。実際とはちょっと違うが、これが速い。マスターすれば、ほとんどのコーナーを、370キロオーバーで抜けられる。アウトに膨らんだときに、✚字キーのマシンコントロールでスピンを防ぐのだ。

➡コーナーを回りながらアウトに膨らむ。ここでのマシン・コントロールがカギ。

⬇縁石を踏む感じで、インから侵入。縁石を踏んでも減速しないのだ。





⬆✚字キー操作でマシン・コントロールし、スピンしないように抜ける。ナイス!

## めざせ!! 1分10秒台

➡優勝を狙うなら、このくらいのタイムは出せないとね。

# テク公開

GP制覇テク DRIVING2

# ヘアピンをいかにクリアするか これが優勝タイムに差をつける

イン・アウト・インで抜けられない唯一のコーナーがヘアピン。ここだけは逆にアウト・イン・アウトで攻める。外から進入し、内側の縁石を踏むように、コース幅いっぱいを使って走るのだ。

⬆内側の縁石を踏む感じで抜けていくのがポイント。

⬅ヘアピンだけは、アウト・イン・アウトでコーナーリング。

GP制覇テク DRIVING3

# シケインは370km／hで通過 左右へリズムで切り返す

フルブレーキングとＳＰガスによる急加速でクリアしがちなシケインも、実は減速なしでクリア可能。ピット入口を過ぎてシケインマークが出たら、軽く、右→左へとテンポ良くハンドルを切る。タイミングが合えば、これで抜けられる。

⬅シケイン入口。ここで右。タイミングは指で覚えてしまえ。

➡次は左。リズムを覚えれば、楽に抜けられる。

⬅少しでもリズムが狂ったらアウト。イメージトレーニングで鍛えろ。

## 豪華景品がドッサリ

亜久里サイン入りグッズだ!!

## ㊖亜久里GP ENTRY用紙

名前

住所

電話番号　　　　　　　　　　年齢

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F.WING | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| R.WING | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| TIRE | HARD/R.HARD | NORM/R.NORM | SOFT/R.SOFT | Q | | | | |
| BRAKE | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| STEER | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| F.SUS | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| R.SUS | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| SP.GAS | 0 | 20 | 50 | | | | | |
| ENGINE | V8-1/V8-2 | V10-1/V10-2 | V12-1/V12-2 | | | | | |
| MISSION | 4MT | 7MT | 6AT | | | | | |
| CHASSIS | 1 | 2 | 3 | | | | | |

キミのセッティングを○で囲もう。

コメント
（ご意見・ご感想をどうぞ）

# ウラワザ ハイパーマーケット



SFC・FC・PC・MD・GBのウラワザがたっぷり！

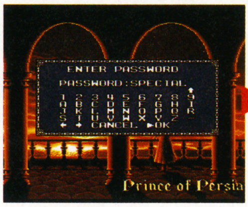
## プリンスオブペルシャ

**SFC** デバッグモードを発見！

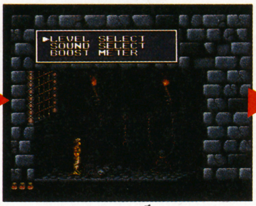
ゲームメニュー画面でコンティニューを選びパスワードを「SPECIAL」と入力。OKを押すとゲームは始まらないが「うっ」と、うなり声がするはず。そうしたら一度パスワードをキャンセルして、メニュー画面に戻そう。次にゲームスタートを選び、ゲームが始まったらポーズをかけてⒷ、Ⓨ、✚上、下、左、右、Ⓛ、Ⓡ。

ここでまた「うっ」と言えばOK。㋝と㋜を押せば、サウンドテストに加え、面セレクトと体力アップのコマンドが追加されているぞ。これだけできればエンディングなんてあっという間という、まさに驚きのスーパーコマンドなのだ。でも浮かれてばかりはいられないぞ。このコマンドは、ゲームの面白さを激減させるから。

東京都　松本幸雄クン

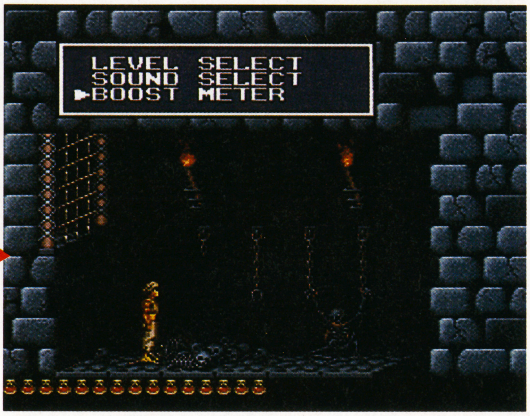



⬆まずはパスワードで「SPECIAL」。準備はこれでよし。




⬆ゲームスタート後、コマンドを入力すればこのとおり。

➡このように、1面からこんなに、しかもごく簡単に体力を増やしちゃう事だってできてしまうのだ！

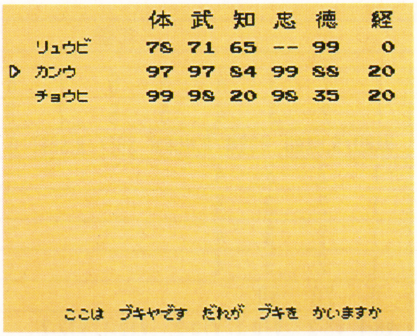



## 三国志Ⅱ

**FC** 隠しアイテム入手法

隠しアイテムの入手方法をこっそり教えるぞ。以下はアイテム名：条件：強さの順。青江の剣：一騎討ちで馬騰を倒す：＋15、倚天の剣：一騎討ちで曹操を倒す（確率は低い）：＋16、七星宝剣：レベル2以下の武将で一騎討ちで董卓を倒す：＋17、龍牙刀：一騎討ちで馬騰、曹操、董卓、劉備以外の君主を倒す（確率50％）：＋17、関王刀：建業の町の武器屋（関羽のみ）：＋19、狼牙鎗：涼州の戦場マップの村（武力90以上の武将のみ）：＋18、蛇矛：涪陵の町の武器屋（張飛のみ）：＋20、聖者の衣：永昌の戦場マップの村（徳が90以上の武将のみ）：＋11、竜鱗の鎧：一騎討ちで劉備を倒す：＋12。

埼玉県　近藤しんすクン




⬆武器屋で手に入るアイテムが4つもあるから、レベルやパラメータは充分に上げておこう。

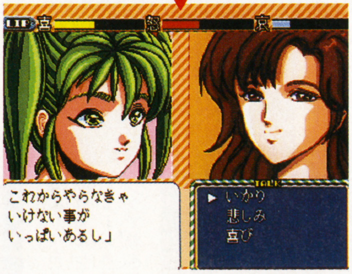
## 魔法の少女シルキーリップ

**MD** お話しデバッグモード

まずは電源を入れて、MEGA-CDのメニュー画面にしよう。そこで"CD-ROM"にカーソルを合わせてからコントローラのⒶ＋Ⓑ＋Ⓒ＋㋜をすべて同時に押し続けるのだ。SEGAのロゴが表示された後でRIOTのロゴが出ずに、画面が真っ暗になれば成功。これでゲーム中の会話を楽しむことができるデバッグモードに突入するのだ！ Ⓒを押しながら㋜で次の会話に進むこともできるぞ。シルキーファンは絶対試すこと！ イカシてるよね！

東京都　りらるるクン

⬅この画面で、この位置にカーソルを合わせること。




⬅すべて会話だけだぜ！ しかしこれはこれで、味があるかも知れない。

**ウラワザ班おすすめゲーム　びいず羽岡・MD**

こんなせせこましい所まで読んでいるウラワザマニア（やなマニアだなぁ）のキミは、当然、㊓メガドライブを買ったことだろう。どうだ？ まいったか。いや意味は無いけど。もしまだ買ってないのなら今すぐ本屋に走れ！ 売り切れるぞって書いたせいで、本当に走った奴がいたら、オレは「かわいい奴」とほおずりしてあげたいな。女の子ならなおOK。…こんな性格だからバンドのヴォーカルが見つからないんだ…。

# カードマスター

## SFC 見知らぬ道具で大儲け

まず道具を15個以上とカードを用意。次に道具屋へ行き、なにか道具を買う。ただし支払い方法は下取り、下取りする道具はアイテム欄の一番下の空欄を選ぶ。この時お金が足りなくて道具が買えなければOK。あとはカーソルを右上へどんどん上げて行けば変なアイテムが表示され、それを高額で下取りしてもらえるぞ。でもカーソルを上げすぎるとバグっちゃうので注意！

兵庫県　大久保健二クン

⬆道具屋で下取りする時、カーソルはこのように空欄を指定する。

⬅アイテムは15個以上。種類は何でもいいので、安い物で数をそろえよう。

⬆それでも買えないと、カーソルはなぜか上へ、上へ…。むやみに動かしすぎるとバグるので慎重に。

# らんま1/2

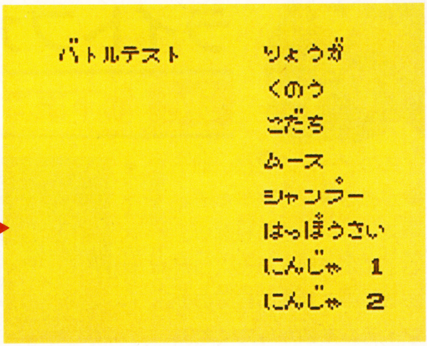
## GB バトルテスト発見

タイトル画面で続きからを選び、パスワードを左から順番に、右京、良牙、らんまと入力しよう。すると画面が切り替わってバトルテストモードに突入するのだ。敵は良牙、九能、こだち、ムース、シャンプー、八宝斎、忍者1、忍者2の8人から好きなキャラを選べるぞ。どうしても倒せないキャラがいるなら、このモードを使って猛練習だ！

大阪府　林勝弘クン

➡さあ、バトルテストの始まりだ。今日は誰を相手にしようかな。

⬇この通りに入力すれば間違いないぞ。準備はOKかな？




# パロディウスだ！

## SFC 自爆コマンド×2

⬆自爆だ自爆。やっぱり自爆こそ男のロマンだ。みんなそう思うだろ。

ゲーム中、ポーズをかけておなじみ✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ。すると自機が自爆しちゃうぞ。それならばと、✚上、上、下、下、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐとしてみたら、やっぱり自爆してしまうのだった。ゲームをやめたくなった時、わざとやられるくらいなら、男らしい自爆しようぜ。

岡山県　ブゥードゥクン

# プリンスオブペルシャ

## SFC 夜空に浮かぶお姫様

20面が始まったら、右にあるバルコニーへちょっと寄り道してみよう。そこから見えるペルシャの風景は絶景！　そしてそのまましばらく立っていると、夜空に姫の姿が浮かび上がってくるのだ。やる気がでるぞ〜。

東京都　土佐魔太郎クン

⬅姫の姿に思わず胸をつまらせる我らが王子様であった。

# 北斗の拳5

## SFC 呪われた「ツ」

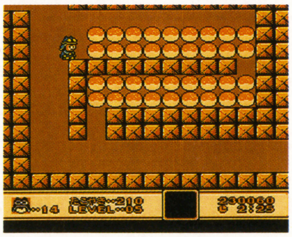
名前登録で、4文字の最後にカナの「ツ」を入力すると、なぜかゲーム中では「ツ」だけが省かれてしまう。例えば「マルカツ」と言う名前にすると、ゲーム中では「マルカ」になるのだ。ど、どうして？

京都府　北畑勇クン

⬅ああ、情けない「マルカ」。そんな名前にした覚えはないのに…。

# まじかる☆タルるートくん

## FC 隠し部屋を発見！



⬆ほらほら、部屋中がタコヤキでいっぱいだぞ！　たらふく食ってくれ。

ゲームをプレイしていると、一見タコヤキと間違えそうなキャラがいるよね。顔があるからすぐ分かるぞ。そいつが2匹並んでいる穴の下が狙い目。敵を倒して思い切って落ちてみると、そこはタコヤキだらけの隠しステージなのだ！　ただしハズレもあるから、調べる時はあらかじめセーブしておくのを忘れずに。

兵庫県　忍者NINクン

ウラワザはやっぱりマルカツだね！と、友だちにいいふらすのだ！

**ウラワザ班おすすめゲーム　メガテン梅田・名前**

"メガテン梅田"というペンネームにもそろそろ飽きてきた。マニアの立場から言わせてもらえば略称は"デジデビ"もしくは"DDS"の方が正しいのだが。かといって"デジデビ梅田"というのもダサイ。ゲジゲジみたいだしな。ということで新ペンネームを募集！　性格のゆがんだ俺の目に止まるようなイカス名前をつけてくれた娘（特別に男も可）には、素敵な賞品をプレゼントしちゃおう。次のページに続く。

# マリオペイント

## SFC タイトル画面で遊ぼう！

タイトル画面でロゴをクリックすると、色々遊ぶことができるぞ。M：マリオをチビマリオにしたり元に戻したりできる。A：Aの文字が落っこちる。R：Rに目が出て走り回る。I：白黒反転。O：ロゴが爆発。P：背景が現れる。上から落ちてくる星をクリックすると、キャラがたくさん降ってくる。A：ヨッシーが出る。I：ロゴが揺れる。N：スタッフロール。T：虹色のペンで書ける。

東京都　幸島政恵クン

⬆電車などは音が出るぞ。また飛行機がMの所にくると星が降るから、すかさずそれをクリックすると…。

⬆キャラのどしゃ降りだー！　タイトル画面だけでこれだけ遊べるのって超ウレシイよね。

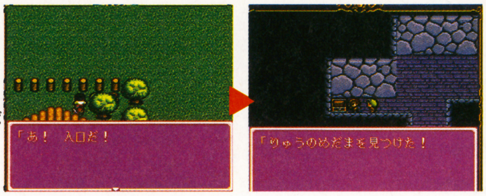
⬅ほーら、スタッフロールの始まり始まりー！

# ライトファンタジー

## SFC 地下室でアイテム管理

このゲームの村に、地下室がある事が分かったぞ。例えばファラスの村なら、右上の木を調べると入口がある。中には竜の目玉の他、アイテムを預かってくれる宝箱が！　この地下室、入口はいろんな町にあるけど中は共通。したがってどこからでもアイテムの出し入れができるぞ！

鹿児島県　EX－3020クン




➡ファラスの村ならこの位置を調べればOK。

⬇ほら、地下室だ。貴重品である「竜の目玉」も手に入ってしまうぞ。

⬅この宝箱がアイテム預かり箱だ。たくさんのアイテムが手にはいるゲームだけに、とっても便利だぞ。

# ダイナウォーズ

## SFC 便利コマンド2連続！

タイトル画面で⊗＋✚上、左、Ⓐ＋左、Ⓑ＋右、Ⓨ＋右、Ⓒ＋下。うまく入力できたら、なんと体力が2倍になっているのだ。それでも不安と言う方は、続けてタイトル画面で、Ⓑ＋✚右、Ⓑ＋右、Ⓑ＋上、⊗＋上、Ⓑ＋右、Ⓑ＋上、⊗＋左、Ⓒ＋下。するとなんとライフの数が最大値まで増殖！　これなら腕にはちょっと自信がないって人も全然大丈夫だよね。

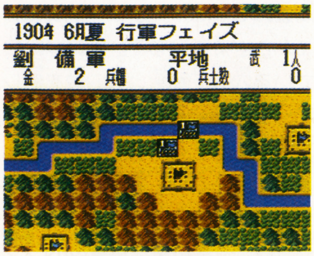
大阪府　メルイクン

➡コマンドを途中で間違えた時は、✚下を押して最初から入力すればいいのだ。

⬇タイトル画面だ。あせらず、間違えないように入力しよう。

# 横山光輝の三国志

## SFC 敵の武将を捕らえる




⬅兵0の武将をなるべくたくさん置くだけでOKなのだ。

行軍フェイズの時、敵の城の周りに兵0の武将をなるべくたくさん配置する。後は放っておくだけで敵武将を捕まえることができるのだ。またより多くの武将を捕らえれば、城を攻め易くなるぞ。

富山県　ビンぐらすクン

# バルセロナ'92

## FC トレーニングを2人で

⬆さあ、2人で対戦だ！　トレーニングだからって気を抜くな。

トレーニングモードで、対戦相手のいる種目にカーソルを合わせたら、Ⓑを押しながらⒶを2回押してゲームスタート。すると対戦相手がコンピュータから2Pになり、走り幅跳び、砲丸投げ、三段跳び、槍投げ、重量挙げ、走り高跳び、跳馬以外の種目を2人でプレイできるようになるのだ。

愛知県　児村叫クン

いつもいっぱいありがとう！　ウラワザハイパーマーケットに感謝しよう

ウラワザ班おすすめゲーム　メガテン梅田・名前

賞品は次号までには考えておこう。採用者はこのコーナーに名前が載るから、なんと1000MACもいっしょにもらえるんだな、これが。シブイ名前を待ってるぜ！　ただしふざけた名前を送ってきたら許さんぞ。そんなヤツは、本当に〝ウラクエ〟がゲーム化されたら、超弱っちいザコキャラにしてボッコボコに殴ってやる。しかもフルネームで。俺、久々に結構マジなんだから。でもハガキくることはないだろうなあ。

# キャメルトライ

## SFC サウンドテスト発見

←このようにパスワードを入力。ただそれだけで良い。

タイトル画面でパスワードを選び、パスワードを「ZTT」と入力。すると、画面が切り替わってサウンドテストモードに早変わり。ゲーム中で聴ける音楽が、誰でも簡単に楽しめちゃうぞ。

愛知県　左うちわクン

# 三国志Ⅱ

## FC 隠しメッセージ登場！

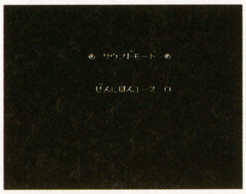
電源を入れて完全にタイトル画面が表示されたら、リセットボタンを押す。ボタンを離さずに画面を見てみると、写真のように〝むやみにリセットをするな！〟という文字が表示されているのだ。

高知県　ぶんぶんPクン

←よーく見てみると分かるでしょ。これは警告かな？

# キャプテン翼Ⅲ

## SFC サウンドテストだ！



←画面はシンプルだけど機能は充分なのだ。

今やゲームにサウンドモードはつきものだよね。話題のキャプテン翼にもこのサウンドモードがあったのだ。タイトル画面でⓁ+Ⓡを押しながらⓧ。なんとこれだけでOK。親切だね。

岩手県　横島泰クン

# 三国志Ⅱ

## FC オートモードです

君主を選ぶ時にⓧを押しながらⒶを押す。これでオートモードに切り替わり、後はコンピュータが勝手にプレイしてくれるのだ。このワザは2Pでも可能だぞ。

滋賀県　まちるだべいべえクン

# ライトファンタジー

## SFC 敵の魔法で大儲け

魔法を使う敵を仲間にし、その敵が持っている魔法を売る。そしてすぐに登録を抹消し、これを繰り返そう。簡単にお金が増えちゃうぞ。序盤におすすめだ。

福島県　Qタロクン

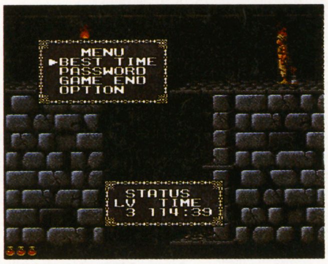
# プリンスオブペルシャ

## SFC 根気が勝負の体力増殖

やっぱり自力でクリアしたい。でも敵との戦いが苦手と言う人に朗報だ。まずは頑張って3面まで進める。そしてマップ右上の隠された体力アップの薬を取り、中央の格子の向こう側まで行く。ここでパスワードが変わるので、メモしてゲーム終了。再開すると、右上の薬が復活しているのでこれをまた取る。後は同じ事を繰り返すだけ。時間はかかるが序盤から体力をフルにしておけば敵との戦いがかなり楽になるぞ。これで迷宮の謎解きに集中できるね。

奈良県　畝山光クン

←ここに体力のMAXが上がる薬があるぞ。




←そしてここまで来たらパスワードを取るのだ。

# ロードス島戦記

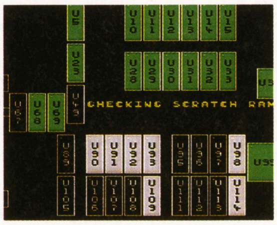
## PC 早歩き

フィールド上で、Ⅱを押しながら移動すると、いつもより速く歩く事ができちゃうのだ。急いでいる時はとても便利。これでもうイライラする事はないぞ。

北海道　石森章太クン

# スマッシュT・V

## SFC チェック画面を見よう




←うひー、かっこいい！と言っても何も起こらないが。

下準備として、すべてのボタンが連射できるパッドを差し込んでおく。そしてタイトル画面になったら全ボタンを連射しながらリセット。すると、かっこいいチェックモードが始まるのだ。あまり意味はないけど。

佐賀県　SSSクン

# パロディウスだ！

## SFC やっぱりあったフル装備

ゲーム中、2面以降でポーズをかけてⒷ、Ⓑ、ⓧ、ⓧ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓐ、Ⓨ、✚上、左。するとフル装備状態になるぞ。でも、ボスを倒した数しか使用できないので、使うタイミングを間違えないようにしよう。

神奈川県　シパパクン

←パッドを逆さ（✚キーが右）でコマンド入力すると楽かも。



※第14号掲載の『ストリートファイターⅡ』ウラワザの中に、カプコン開発サイドの意向に反するものがあり、関係各位にご迷惑をおかけいたしました。

**ウラワザ班おすすめゲーム　びいず羽岡・別荘**

別荘っていいよねぇ。あこがれちゃうなぁ…。森に囲まれた静かな湖畔。病弱な美少女とすごす、いつもより時間がゆっくり流れる夏…。くそ〜理由は知らないがくやしくて、なんでオレはこんな所で仕事してるんだぁぁぁ。と、ついムキになってしまう今日この頃。誰かオレをここから連れ出してくれっ。今ならおまけで、しろー大野先生も付けてやろう！　全国の自分で金持ちだと思っている諸君。考えといてくれ。

ウラワザハイパーマーケット

## ライトファンタジー

**SFC** 呼び笛を手に入れる

⬆これがその呼び笛を使った所だ。こんな遠いとこまでご苦労さん。

いろんな村にある地下室、ここで竜の目玉を取ったら、すぐ外へ出てもう一度入ろう。すると宝箱の持ち主が怒って手下の怪物をけしかけてくるぞ。これを倒せば、呼び笛というアイテムがもらえるのだ。フィールド上で使うと、いつでもアイテムを預かってくれる便利物。持っていて損はないぞ。

香川県　衣笠俊初クン

## 北斗の拳5

**SFC** たねもみ無限増殖

レストリバーの食料庫にあるたねもみを取ったら、一度道具屋に預けよう。するとなぜかまた取れちゃうのだ。つまり、これを繰り返すだけで無限に手にはいるワケ。

青森県　馬喰忠敏クン

## マジックソード

**SFC** 仲間がすぐレベルアップ

現在連れているキャラと同じキャラを仲間にすると、いきなりレベルが2つ上がるのだ。これを繰り返せば、速効で高レベルの仲間が作れるぞ。

長崎県　小泉いづみ子クン

## らんま1/2

**GB** サウンドモード発見

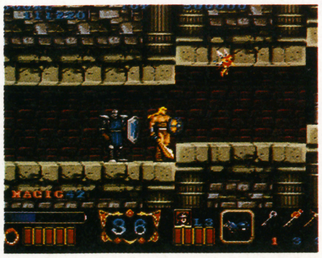
パスワードで左から順番にらんま、あかね、ムースと入力。すると画面は切り替わってサウンドテストモードに。今夜はのんびりと素敵な音楽を楽しめるね。

茨城県　魔王Eクン

## マジックソード

**SFC** 妖精からしぼり取る

困った時にアイテムを落としてくれる妖精。この妖精がアイテムを3つ落とした後、剣で攻撃してみよう。するともう1つだけアイテムを落としていくのだ。とても助かるが、残酷なワザだぞ。



⬅あくまで人間の心は失ってはいけない。困った時のみ使おう。

鳥取県　ちちびんたゆきクン

次号（9/11発売）もウラワザ満載！ワクワクしながら寝ないで待とうっ！

## 各賞の説明&応募のやりかた

**●金の龍賞**　古代龍・アーギア
8000MAC、図書券8000円分、特製テレカ

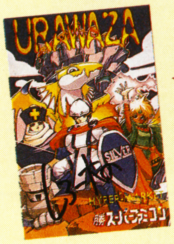
**●銀の騎士賞**　闘騎士・シリオン
5000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

**●銅の魔術師賞**　操術師・カッティ
3000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

**●鋼の僧侶賞**　治癒僧兵・チファ
2000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

**●石の巨人賞**　石魔人・ホズーン
1500MAC、図書券2000円分、特製テレカ

ウラワザを発見したら、どうすれば確認できるのかをハッキリと書いて（図があるとわかりやすいなぁ）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、下のあて先までハガキかFAXで送ってください。待ってるよ！




**超希少！**
**これがうわさのしろー大野大先生サイン入りオリジナルテレカ**


〒162　東京都新宿区新小川町1－14NAOビル
マルカツSFC ウラワザ係

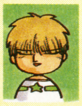
FAX 03-5228-1722


## ウラワザ班のバンバババンザイ

しろー大野のストⅡ武者修行！
同業者を倒せ！　'92、夏の陣

しろー〝ストⅡ発売前日はバカだから眠れなかった、仕事あったのに〟大野大先生が、マンガ家さん等の同業者にストⅡで挑戦するムダな企画が実現しました。今日の対戦者は矢上裕（こないだまでコミックコンプで〝日替わり矢上ランド〟を人気連載。現在次回作構想中）大先生。燃えるな。で、字数も少なくなってきた事だしいきなり結果。1戦目しろー（敬称略）ケン、あっさり奪取。2戦目矢上ホンダ、ギリギリで勝利。3戦目、ホンダ疲れがでたか、ケン、あっさり勝利。しろー大野優勝！　このコーナーでは挑戦してくれるお友だちを大募集中（プロの絵描き屋さんのみ）で〜す。　：羽岡

うどん工藤
血液型：A
FFなどのストーリー重視型RPGが好き。無責任放浪癖あり。本誌体温計の頁でおなじみ。



メガテン梅田
血液型：AB
その名の通りデジデビオタク。今だに趣味でMAPを書いてしまう。RPGならなんでもこい！

びいず羽岡
血液型：B
ただいま女性ボーカル募集中。メサイヤの『重装機兵ヴァルケン』に期待する会会長。会員になれ。

まんが・イラスト／しろー大野

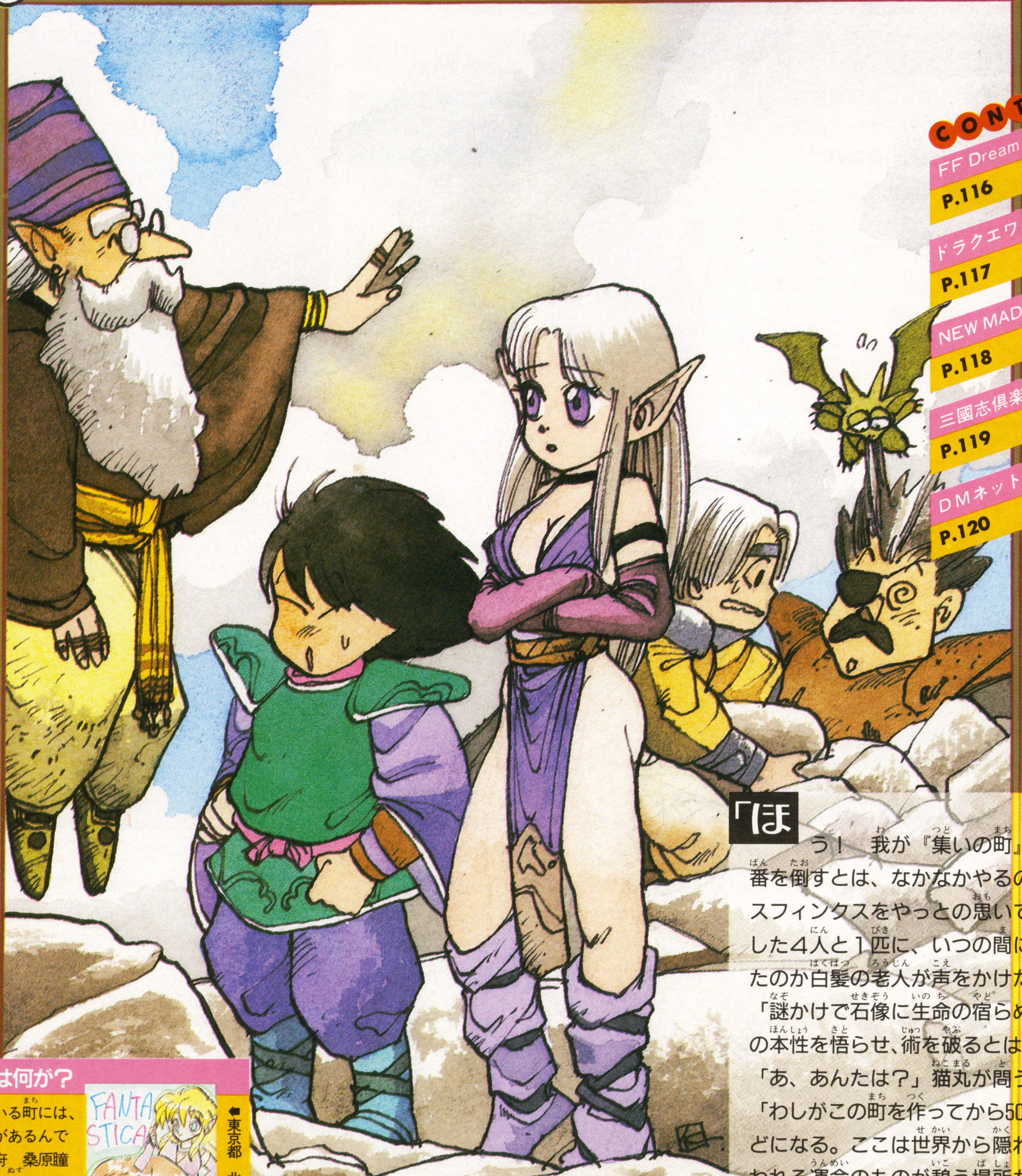
**ウラワザ班 おすすめ ゲーム**
**びいず羽岡・ウラワザ**

今号も『ヴァルケンの部屋』でいこうと思ったけど、や一めた。というか、ネタがないのよ。最近変わったことといえばメサイヤファンクラブに入会を申し込んだくらいかなぁ…。でね、話はガラッと変わるけど、ウラワザ班ではゲームの内容以外の変な質問やファンレター（男不可）も募集中。採用された人には超豪華1000MACをプレゼントしてしまうぞ。しろー大野先生へのラブレター（男可）も送ってこ〜い！

# ファンタスティカ
# FANTASTICA

CONTENTS


FF Dream P.116
ドラクエワンダーランド P.117
NEW MADARA PROJECT P.118
三國志倶楽部 P.119
DMネットワーク P.120

「ほう！　我が『集いの町』の門番を倒すとは、なかなかやるのう」

スフィンクスをやっとの思いで撃退した4人と1匹に、いつの間に現れたのか白髪の老人が声をかけた。

「謎かけで石像に生命の宿らぬ自身の本性を悟らせ、術を破るとは見事」

「あ、あんたは？」猫丸が問う。

「わしがこの町を作ってから500年ほどになる。ここは世界から隠れ、失われる運命のものが憩う場所だ」

そう言うと、老人の目が光った。

「この町に何を探しに来たのかな？」

イラスト／米田仁士

## 今の目的地には何が？

4人が向かっている町には、誰かの探してる物があるんですか？　大阪府　桑原瞳

確かに、リックは盗まれた王冠、リュートは魔法の指輪、ボルドは行方不明の奥さんを探してます。でもここで何が見つかるかは、まだ秘密です。

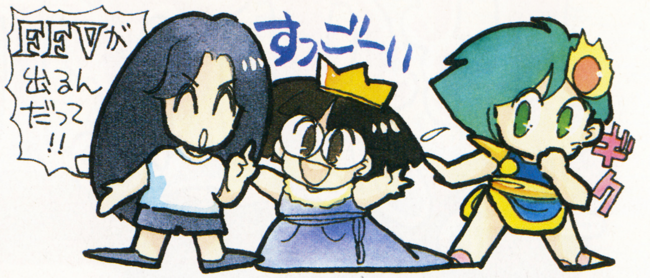
←東京都　北夏りめか

Vol. 45

# FF Dream

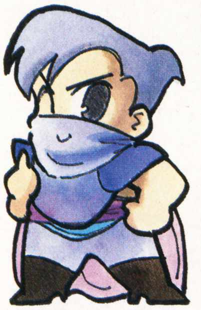
ファイナルファンタジー・ドリーム

どんなに暑さが厳しくとも『FFV』が発売されるならハッピー♡というアナタ。わかります、その気持ち。私、スパシーバもそう☆




## WHO'S WHO? 『FFⅣ』パーティキャラ徹底解剖

『FFⅣ』キャラを徹底解剖しちゃうこのコーナー、今回は忍者エッジ君の巻なのだ。



**忍者エッジ**

- ●本名：EDWARD GERALDINE
- ●年齢：26歳
- ●身長：175cm
- ●体重：51kg
- ●出身地：エブラーナ

**プロフィール**　遠い島国エブラーナの王家に生まれたエッジは、王位継承権を持つただひとりの王子だ。国王の愛情をたっぷりと受け、（多少型破りなところはあるものの）正義感の強い青年に育った。いまや王家直伝の忍術のみならず、剣術までも身につけ、忍者としての実力もなかなかのものである。

**性格診断**　少しの刺激で脳ミソ沸騰してしまう彼は、とっても圧力鍋な性格。この暴力的な彼をたしなめられるのは、そう、リディアしかいません。彼女への愛で頭の温度100℃を越えつつも、いまひとつ素直に愛情表現できない彼は、現在26歳、大人の愛を模索中。イヤリングもキマッてけっこう洒落者です。

### エッジ8変化

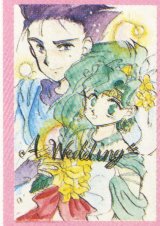
| | | | |
|---|---|---|---|
| 戦う | 両手に刀を装備すれば、向かうところ敵なし。 | アイテム | 防御力の低さをアイテムでカバーするのも手。 |
| 忍術 | 威力はなかなか。リフレクも気にしなくてOK。 | 瀕死 | あんまり防具を装備できないから……。トホホ。 |
| 投げる | 手裏剣の他にも投げられる武器があったりする。 | 戦闘不能 | エッジついに前線からリタイア。口ほどにもない。 |
| 盗む | 敵から宝物を盗む。見つかると怒られる(?) | 勝利 | ま〜俺サマのお陰よ、と思っているに違いない。 |

**ゴルベーザの素顔募集中**

ゴルベーザの素顔のイラスト募集中。ただしセシルとの関係はふせておいてね。8月20日締切りよ。

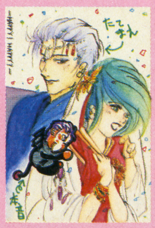
## 今号の課題　エッジとリディアの結婚式

勝手に2人を結婚させちゃったけど、楽しいでしょ？　15号のリディア特集に次ぐ競争率の高さ。載らなかった人、敗者復活戦を待ってね。



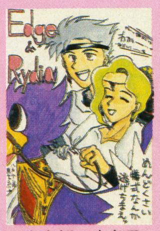

⬆千葉県・みいらサン　さわやかな風のような2人。

⬇鹿児島県・みほうサン　エブラーナの民族衣装!?



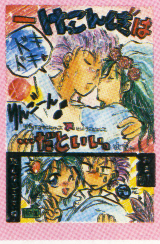
⬆石川県・嬢ちゃん見てる?サン　エッジの表情が○。

⬇埼玉県・青味晶子サン　ハーイ笑って笑って……。




⬆東京都・本条るり丸サン　やっぱこれだよね。

⬇北海道・李己屋のたかサン　2人シ・ア・ワ・セに。



## NEW FACE　ついに出るぞ『FFV』!

というわけで『FFV』が発売されるのよ、皆サマ。そこで『FFV』はこうなるといいな、なんて話をしながら、発売前から盛り上がっちゃおうね。

⬅埼玉県・飛翔サン　う〜んアグレッシブね。

⬆千葉県・りんぺサン　後日談が知りたいよね。

●『FFV』はエッジが主人公、リディアが女主人公のお話にしてほしいなあ。　千葉県・マリナサン

○う〜ん、たしかに2人のその後って気になるのよね。でも新しい登場人物も見てみたいし……欲張りかしら（スパシーバ）。

●『FFV』ではプレイ時間を表示するのをやめてほしい。気になって安心してプレイできないから。　神奈川県・しょうかんしクン

○そんなことで弱音を吐いてどうするっ。な〜んて、私も時間表示はイヤ。500時間（そんなヤツはいない）なんて出たら恐怖だもん。

●マイキャラが話す時、私とかオレとかが選べるとウレシイ。　神奈川県・水緒尋子サン

## PRESENT　九月姫先生の本あげます

いつも可愛いイラストを描いてくださっている九月姫先生の連載マンガ『モンスターメーカー・サガ』が単行本になりました。アスキー出版局より640円で発売中なの。そこで発売を記念して、九月姫先生から、3名の方に本をプレゼント！住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号をハガキに書いて、「FFドリーム16号・九月姫先生の本プレゼント」係まで送ってね。9月10日締切り（当日消印有効）よ。9月24日は九月姫先生のお誕生日、お祝いも待ってます。

©1991 スクウェア　イラスト／九月姫

# DRAGON QUEST ドラクエワンダーランド

『Ｖ』の取材をしてきたよっ。興奮しちゃって大変。おもしろいぞー!!

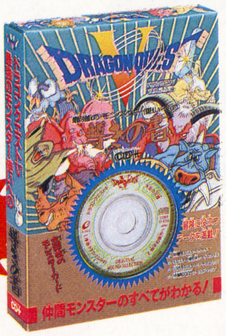
## 花よりドラクエグッズ

ドラクエV最強のモンスターへの **導きの書**

| エニックス | 8月12日発売 | ￥1,600(込) |
|---|---|---|

『Ｖ』を1000倍楽しむグッズが登場するっ！　下の４つがセットになって、８月12日に1600円(込)で発売。『Ｖ』に挑戦する前に手にいれよう！

**10名様プレゼント**




### ◎公式モンスターデータブック

『Ｖ』に登場するモンスターをすべて網羅したデータブック。仲間にしたときのために、装備できる武器リスト、全呪文、特殊攻撃も掲載。

冒険のお供に！

### ◎ワールドマップ

主人公たちが冒険する大陸のマップもちゃんと完備。まだ公表されていない地名なども全て書き込まれている。これがあれば、もうフィールドで迷子になることはない。どこでどんなモンスターが出現するのかチェックするのにも大いに役立ちそう。

『Ｖ』は広いな大きいな！

### ◎CDシングル

すぎやまこういち作曲の、『Ｖ』のテーマが２曲収録されたＣＤもついている。マップなどの視覚面だけでなく、耳でも発売前に『Ｖ』を体験することができるというわけ。収録曲は、「序曲」と「地平の彼方へ」。

こいつで『Ｖ』にトリップだ！

### ◎仲間モンスターデータカード

今回モンスターを仲間にできるのは知っての通りだよね。このカードは、仲間にした場所、レベル、名前など、仲間になったモンスターのデータを書き込むことができる。書き込んだらモンスターカードファイルに保管！

エサはあげなくてもいいんだぞ

## 第２回ドラクエカルトＱ

㊫12号の第１回ドラクエカルトＱは、何問解けたかな。さて第２回の問題はこれだ！①記憶喪失の夫をもつ奥さんの名前は？②バトランドの王の祖父がガーデンブルグの女王にあげた物は何？③エンドールからブランカへのトンネルの工事費は？④レイクナバの牢屋にいる男は誰の息子？⑤ドン・ガテアの職業は？⑥地球のへそとよばれる洞窟のある大陸は？⑦キコリの家に迫まると何をくれる？答えをハガキに書いて送ってね。正解者の中から抽選で３名に最新グッズ（モンスターのぬいぐるみ）をプレゼント。締切／９月10日。

## ＤＱ画廊

➡東京都　北夏りめかサン　早く冒険させてあげたいね。

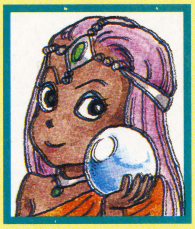
⬅福岡県　でめりんサン　彼女らとケンカしたら……。

➡神奈川県　葱丸ちゃん祭りサン　懐かしい『Ⅱ』ね。

⬅愛知県　達也サン　勇者もカッコイイけど竜王もね。

## DQキャラクターズファイル④

### 【MINEA ～ミネア～】



●プロフィール

占いを職業としている。踊り子のマーニャは双子の妹。ある程度の魔法が使え、武器による攻撃力もそこそこ。

●性格

占い師だけに、物静かで神秘的な雰囲気を持っている。自己犠牲の精神から、メガザルの呪文を唱えることもある。

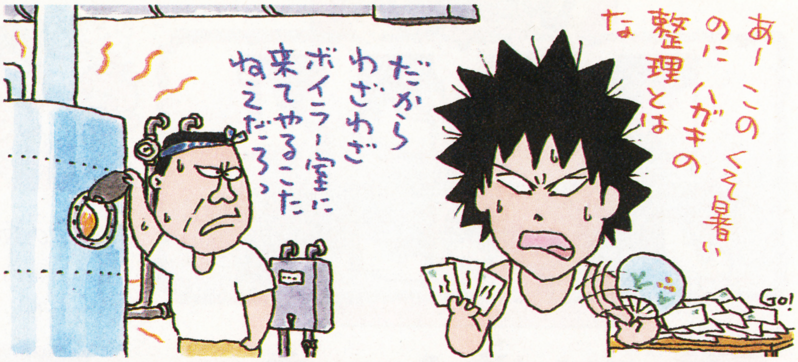
双子の妹のマーニャとともに、父のかたきをうつため冒険に出発。攻撃系、回復系と呪文のバリエーションも広く、マーニャと力をあわせて戦う姿は神秘的であり勇ましくもあったっけ。彼女の持つ「銀のタロット」はおっかなびっくり使った覚えがみんなにもあるはずよね。ただ体力ないのと、「これ！」という個性に欠けたため、最終章では馬車暮しがつづく。勇者が最後のボスを倒す瞬間を、彼女は水晶玉で見ていたのかも？

©エニックス　イラスト／杉山真理

☆14号「ドラクエ国体・優勝はダレ」の当選者３名様は次のとおり決まりました。
栃木県・家富義徳　千葉県・井上 剛　愛知県・長篠栄幹

# 魍魎戦記 NEW MADARA PROJECT Vol.42

季節はもう夏！　ジリジリと暑さが身にしみる今日この頃、摩陀羅ファンの皆さんいかがお過ごしでしょうか。小龍＝堀は原稿書きに追われる毎日です。トホホ……。



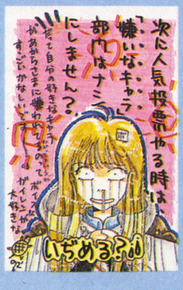

夏休みスペシャル企画

## 摩陀羅美術館拡張編で元気なハガキを大公開

さて、ＮＭＰの原稿書きに追われる小龍＝堀の心をいつもなごませてくれるのが、キミたちから送られてくる、きれいなイラストハガキだ。夏休みに入って量も増えてきたので、ここらでドーンと紹介することにした。そして『赤』で活躍してほしいというキャラのイラストは人気者の部屋、好きなんだけど人気投票で不人気キャラ部門に入ってしまったというキャラのイラストは、悲しい者たちの部屋に入れておいた。さまざまな意識と欲望が交錯する摩陀羅美術館拡張版を、思う存分楽しんでくれたまえ。楽しんだ後は、キミもハガキを送ってくれ。

### 悲しい者たちの部屋

こちらは2点の作品が展示されているが、どちらも静岡県の亀屋ダラえもんサンの作品。彼女はみんなに嫌われるキャラに特に思い入れが深いようだね。



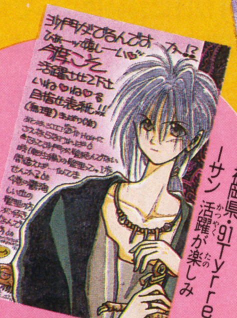
⬆いぢめないよお。きらいなだけだよお。

⬆こっちは左のイラストとタッチが違うね。

### 人気者の部屋

リアルタッチあり、コミカルタッチありと、バラエティ豊かな人気者の部屋。『赤』の主人公ムーと聖神邪についてのハガキが多いのは当然だが、沙門の活躍に期待！　というハガキもけっこう多い。『弐』では出てこなかっただけに、沙門ファンの人は『赤』でホッと胸をなでおろしているところかな。『赤』での活躍によっては、もっとファンが増えるかもしれないね。

⬆東京都・広田結花サン　リアリティ抜群！


⬅福岡県・91Tyrrel—サン　活躍が楽しみ

⬅千葉県・桃季亜樹子サン　やっぱり主人公！

⬇千葉県・1回ぐらいのせてくれ！サン　ＯＫ？

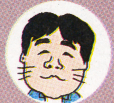
⬆東京都・横浜直美サン　そう！

**ゲーム版『摩陀羅』も忘れちゃいけない！　期待、質問のハガキを待ってるぞ**

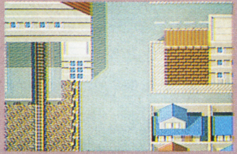
SFC版『魍魎戦記摩陀羅2』制作事情

## ゲーム開発者の心意気ここに見たり！

前号に引き続き、制作スタッフにインタビュー！


コナミの開発スタッフ・ふらのじゅんサン。

「シナリオもだいぶ入り、この『摩陀羅2』もゲームらしくなってきました。今回もいろいろなネタが入っているので、楽しみにしていて下さい。開発陣も摩陀羅の世界にひたりながら、制作を進めています。現在でも遊べる状態なのですが、ここからの調整しだいで面白さが大きく変わるので制作の黒田幸弘さんと協力して頑張ってます」。


➡冒険は現代から始まる。早くやりたい！

FC版摩陀羅

## あの日あの時

魍鬼を倒して妖血淵にたどり着いた摩陀羅たち。しかしソーマの精は、魍鬼たちに捕らえられていた。助け出して白のソーマを手に入れろ！

⬅こんな所に邪兎が。狼侮というのは？

➡北の砦へＧＯ！狼侮を倒すのだ！

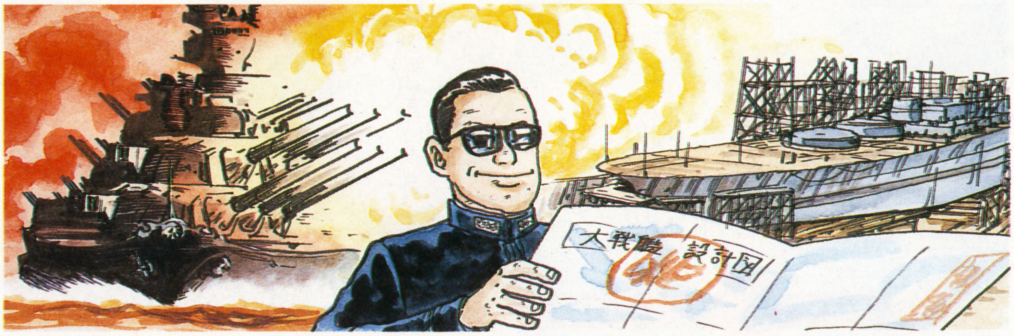

©KONAMI 1990／1992 ©1990／1992 田島昭宇 with MADARA PROJECT／角川書店 ©1990／1992 黒田幸弘・ミューズソフト（株）／角川メディア・オフィス
イラスト／中野豪

光栄ゼネラルプロデューサー シブサワコウの

# 三國志倶楽部

History of Trystates Club

『提督の決断』第2回




今回は『提督の決断』に登場する戦艦各型の性能とプロフィールを紹介しておこう。

『提督の決断』における

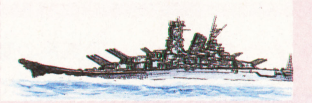
# 軍艦たちのプロフィール

9/30発売 SFC ¥14800

［帝国海軍戦艦編］

## 弩級戦艦 大和級

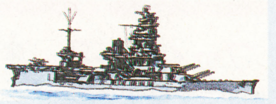
| 対艦65 | 装甲60 |
|---|---|
| 対空33 | 速度27 |



米海軍との海上決戦を想定して建造された世界最大の戦艦。同型艦は武蔵。ゲーム中唯一の弩級戦艦で、米戦艦の40センチ砲を凌駕する46センチ砲を搭載し、ゲーム中最大の対艦攻撃力と装甲を誇る。史実では活躍できなかったが、用兵次第では役に立つだろう。

## 航空戦艦 伊勢級

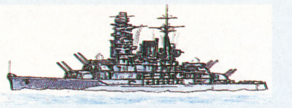
| 対艦36 | 装甲36 |
|---|---|
| 対空34 | 速度25 |



扶桑級に次いで建造された戦艦。同型艦は日向。後に、艦爆20機を搭載する航空戦艦に改造されたが、運用上問題があり（発進させた搭載機を着艦させる能力が無かった）、輸送艦として使用された。なぜか、対空火力が強力である。

## 戦艦 長門級

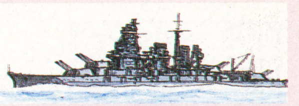
| 対艦43 | 装甲36 |
|---|---|
| 対空25 | 速度25 |



大和が完成するまでの連合艦隊旗艦。同型艦は謎の爆発事故を起こして勝手に沈んでしまった陸奥。40センチ砲を搭載しており、上陸作戦の火力支援には不可欠の存在。頃合を見はからって改装し、対空火力と速力を上げて運用しよう。

## 戦艦 金剛級

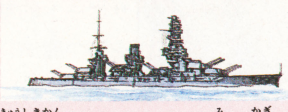
| 対艦32 | 装甲36 |
|---|---|
| 対空24 | 速度30 |



金剛は、外国の造船所に建造してもらった最後の大型艦（同型艦の比叡・榛名・霧島は国産）。巡洋戦艦として建造されたが、数次にわたる改装で装甲を強化、高速戦艦に生まれ変わった。ただし、米海軍の40センチ砲搭載艦と撃ち合うには力不足。

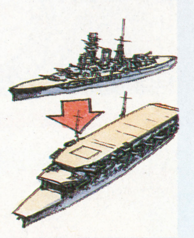
## 戦艦 扶桑級

| 対艦40 | 装甲35 |
|---|---|
| 対空24 | 速度24 |



日本海軍がはじめて建造した近代的戦艦。同型艦は山城。明治生まれの旧式艦だが、データを見る限りは強力。やはり、改装工事を行い、対空火力と速力を上げて運用したい。史実では、スリガオ海峡であっけなく撃沈されてしまうのだが…。

## 戦艦になれなかった改造艦たち



加賀や赤城は、初めは戦艦として起工されたが、空母として完成した。この2艦は、軍縮条約のトン数制限によって戦艦として就役できなくなったため、空母に改造されて就役したのだ。

## 「提督の決断ハンドブック」

5名に抽選で プレゼント

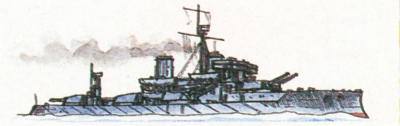
この『提督の決断』の設定やリプレイ、歴史解説などをわかりやすくまとめた「提督の決断ハンドブック」を、抽選で5名の読者にプレゼントするぞ。この本を一読してからプレイすれば、より深くゲームが楽しめるはずだ。

あて先は…

〒162 東京都新宿区新小川町1-14N AOビル ㈱スーパーファミコン編集部 三國志倶楽部「提督」係まで。

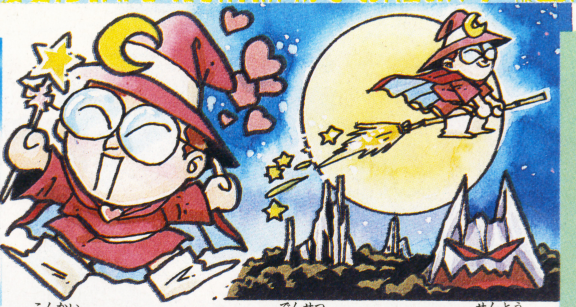
## コラム 弩級戦艦の弩って何？

弩級戦艦の「弩」は「ドレッドノート」という意味（もちろん、あて字）。ドレッドノートとは、近代建艦史上最も革新的といわれた英国の戦艦（それまでの戦艦は主砲4門が標準だったが、ドレッドノートは主砲10門を搭載し、新採用の重油ボイラーによって20ノット以上という巡洋艦並の速力を出した）で、以後に建造されたすべての戦艦の基本形となった。太平洋戦争で活躍したのはすべて弩級戦艦であり、大和などは特別に超弩級戦艦と呼ばれることもある。



# DMN

ダブルムーン No.22 ネットワーク



今回は「ダブルムーン伝説」において、戦闘中に多用される攻撃魔法について解説しよう。

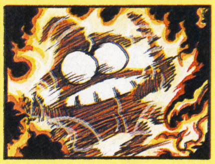
FC版『ダブルムーン伝説』における魔法大系について

このゲームにおける魔法は、攻撃・防御・回復・その他の4つに大別できる。が、その中でも最も種類が多いのが、今回紹介している攻撃魔法である。

## FC版『ダブルムーン伝説』における 攻撃魔法のすべて

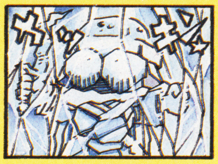
攻撃魔法は、さらに以下のような9つのカテゴリーに分けられる。各系列によって、微妙に効果が異なるので、使用するときは注意が必要だ。

### ファイヤー系



魔術師や魔法戦士の扱う典型的な攻撃魔法。比較的、レベルが低くても使用できる。全部で3種類存在する。

### アイス系

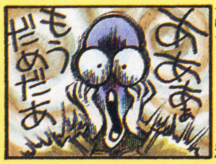


冷気系の魔法。ファイヤー系よりは高度な攻撃魔法で、やはり魔術師と魔法戦士が使用することができる。3種類存在。

### サンダー系

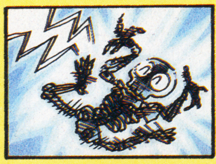
電撃系の魔法。魔術師・魔法戦士の使用する攻撃魔法の中でも、最強の攻撃力を誇る。4種類存在する。

### マインド系




神霊術師と吟遊詩人の使用する攻撃魔法で、物理的ダメージではなく、精神的な効果を与える。4種類存在する。

### アンデッド系

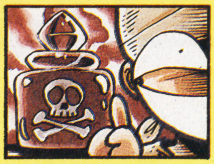


司祭と聖戦士の使用する攻撃魔法で、アンデッドモンスターに対してのみ効果がある。2種類存在する。

### パラライズ系

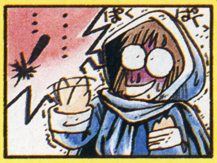
魔術師と魔法戦士の使用する攻撃魔法で、物理的なダメージはないが、敵を麻痺・石化させて戦闘力を奪う。3種類。

### ポイゾン系



盗賊のみが使用できる、毒を使用した魔法である。成功すればかなり強烈な効果が得られるはず。2種類存在する。

### バインド系



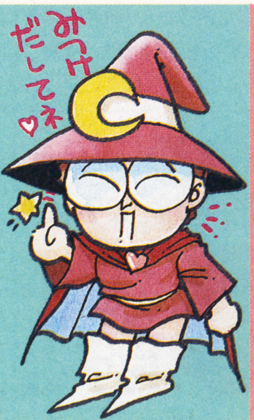
司祭と神霊術師が使用できる魔法で、相手の呪文を封じるサポート的意味あいを持つ魔法。2種類存在する。

### コール系

神霊術師のみが使用できる召喚魔法。雷霊ウィスプか狂獣ビャーキを召喚して戦わせる。2種類存在する。

## 超貴重アイテム さがしコンテスト

ファミコン版『ダブルムーン伝説』の発売を記念して、アイテム捜しコンテストを行うぞ！ ある場所に生息するというキラーバドンまたはデビルクラーケンという伝説の魔獣。この滅多に会えない魔獣を倒すと、その証にある超貴重アイテムが一定の確率で手に入るのだ（魔獣と出会い、それを倒してアイテムを得る確率は、宝くじなみというウワサもちらほら）。このアイテムを発見した人には、抽選でプレゼントを贈るぞ。詳しいことは、19号に掲載するので、お楽しみに。




## 読者参加ゲームもヨロシク

このDMNを読んで初めてダブルムーン伝説を知ったキミ。ダブルムーン伝説は、ファミコンゲームだけではない。ハガキを使って参加する読者参加ゲームにも、ぜひ挑戦してみてくれ。とりあえず、今号の96ページからの記事を読み、ハガキを出してみよう。

P96を見よう

★8月発売予定とお知らせしていたFC版『ダブルムーン伝説』の発売日が9月下旬に変更となりました。詳しくは次号のDMNを見て下さい。

FAMICOM FAMILY

二つの月に導かれし者たちよ、
冒険の扉は、いま開かれた。

# ダブルムーン伝説

イラスト&オリジナルキャラクターデザイン：草彅琢仁　角川書店「㊖スーパーファミコン」連載中
©1992㈱ORG/角川書店　ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

ダブルムーン。
二つの月をもつこの世界を、
人はいつしかそう呼んだ。
ラディス海峡を挟む二つの大陸、
そしてそこで暮らす人々。
剣と魔法にあやつられるその運命。
はじまりは、アレスという名の小さな村。
神父に育てられた15歳の少年の、壮大なる冒険が
今はじまろうとしている。

**9月発売予定**
**定価7,980円(税別)**

メサイヤ MASYA　NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時〜18時

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

# PRINCE of PERSIA™
## プリンス オブ ペルシャ

一大冒険活劇（アクションアドベンチャー）

時計の砂は、
まるで運命をあざ笑うかのように流れ落ちている。
宰相ジャファーの部下達と
数々の罠に守られた城に捕らわれた姫君よ。
熱き砂漠の国に冷徹なる支配がはびこるとき、
愛故の勇気に立ち上がる若者がいた!!

**好評発売中!**
定価8,800(税別)
**ゲームボーイ版 7月24日発売**
定価3,980円(税込)

© Copyright 1989, 1992, Brøderbund Software, Inc.,
Jordan Mechner. All rights reserved.
© 1992 NCS Corp. スーパーファミコン は任天堂の商標です。

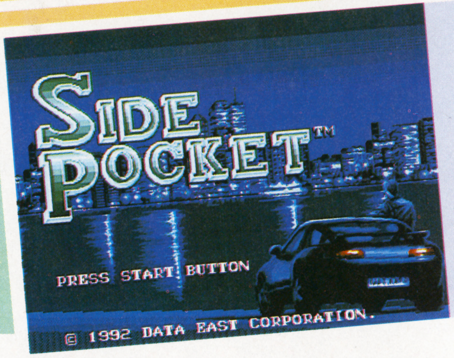
*あの興奮が再びよみがえる!*

## サイドポケット

**データイースト　10月発売予定　¥7,800　ETC　8メガロム**

ブームの去ったいまでは、ビリヤードを楽しむ機会ってめっきり少なくなったよね。せっかくウデをみがいたのに、試してみるチャンスがない！　そんなみなさんの不満を一気に解消してくれるのが『サイドポケット』なのだ。

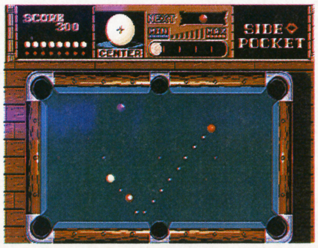
なにせ、ショットの感覚やボールの転がり方まですべてが本格的。それにボールがポケットに入るときの音にまでコリこりに凝ったデキなんだから。あのときの爽快感が再び…！　って感じで楽しめること間違いなしだぞ。




### ゲームモードはなんと4種類！ 基盤を買うよりお得なのだ（ホント）

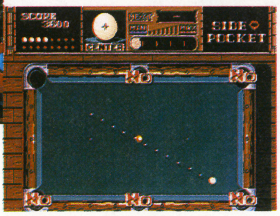
#### 1　アーケード版でおなじみの「POCKET GAME」（1人用）

ビリヤード修行のためアメリカの5つの都市で戦っていくモードだ。アーケード版ではおなじみだよね。スタートはロサンゼルス。キミの実力はどこまで通用するのだろうか…？



イカスギャル（死語）

⬆女性の絵にはかなり力が入っているぞ。開発さんの好みかな。



⬅クリアするとトリックゲームでひと息。

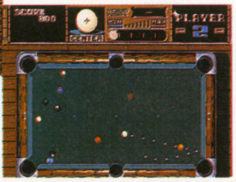
勝った～

⬆勝負に勝つと、オネーさんのアップ！　ウシシ…。

#### 2　「POCKET GAME」（2人用）

2人対戦で点数を競うポケットゲーム。1番から10番までの10個のボールを、番号順に落としていこう。そうすれば点数が高いぞ。全5セットで勝負だ。

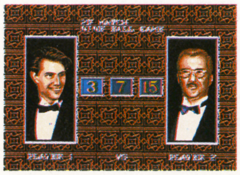
⬅5セットを終了したときの合計点数が多い方が勝ちなのだ。



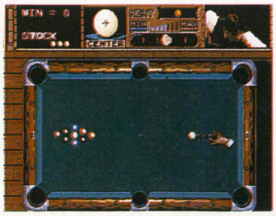
➡打った手玉がどんなふうに転がるかは、"白い点"でひと目でわかるぞ。

#### 3　数年前ブームになった「9BALL」（対戦用）

2人で対戦するナインボールゲームだ。ルールはカンタン。9番のボールを落とせば勝ち。セット数が3、5、15セットの中から自由に選べるので、短期決戦も思いのままだぞ。



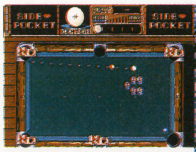
⬆残念ながら、2人用でしかプレイできないのだ。



⬅いざブレイクショット。9番入っちゃえ～！

#### 4　全部クリアするとウシシ…の「TRIC GAME」

ひとことでいえばツメ将棋。すべてのボールを1回のショットだけで落とすのが条件だ。だけど、ワイングラスを割ったり、指定されたポケット以外に落としちゃダメだぞ。



⬆指定されたポケットは2つ。よく考えよう。

⬅クリアすると部分的な絵が現れるぞ。そして最後には…。

**データイーストさまへひとこと**

なつかしのゲームを移植してくれるのはウレシイかぎり。この調子で『エドワード・ランディー』や『ダークシール』それに『トリオ・ザ・パンチ』なんかも移植してくれると、感激！　なんだけどな～。とにかくこういった作品は、編集部でも大歓迎なのでよろしくお願いします。今後も期待してますよ!!（Z佐藤）



© 1992 DATA EAST CORPORATION

# セガの秋以降のソフトラインナップを紹介

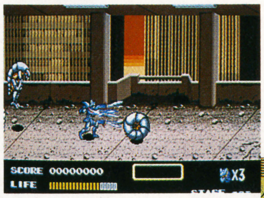
*オリジナルストーリーで奮闘!*

## マジンサーガ

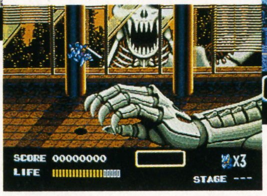
**セガ　11月発売予定　価格未定　ACT　8メガロム**

あの永井豪氏原作の『マジンサーガ』がアクションゲームになって登場だ。変化に富んだステージやデカキャラでの豪快な戦闘など、とにかく見所満載のデキに感激しちゃうぞ。

**デカイキャラがウニウニ動く!!**



⬅チビキャラでもアクションは多彩だぞ。ライフを温存してボスに挑もう。



➡建物の中に迫る巨大な手！細かく描きこまれてて、いい感じがでてるよね。

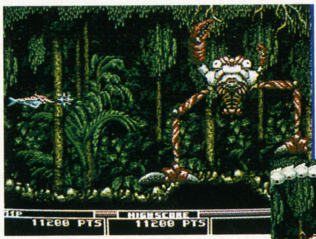
⬆動きが細かいうえに、多彩なアクションもカンペキなのだ。

*生態兵器で立ち向かえ!*

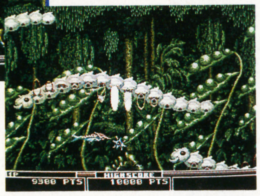
## クライング

**セガ　10月30日発売　価格未定　STG　8メガロム**

奇妙な生物を相手に戦う異色のＳＴＧが登場するぞ。異常化した生態系をもとに戻すため、強力な武器を搭載した生態兵器で立ち向かうのだ。はたして最後に待つものとは…。



⬅巨大なカニのようなボスキャラ。不気味な動きで、迫ってくるぞ。



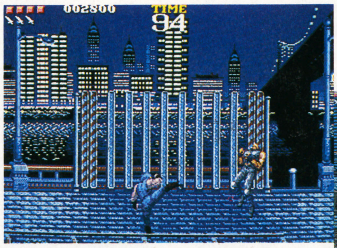
➡各ステージの凝った背景も見所のひとつ。植物がリアルだよね。

*痛快忍者アクションに圧倒*

## 忍者外伝

**セガ　10月30日発売　価格未定　ACT　4メガロム**

アーケード版で見せてくれたあの痛快アクションが、メガドラでも炸裂するのだ。ステージごとのドラマチックな演出、リアルで多彩な忍者アクションなどもそのまま再現されているぞ。



⬅時間内にステージクリアだ。

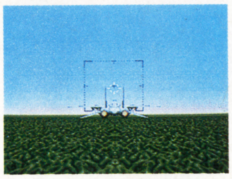
⬇素手で相手をなぐり倒せ！

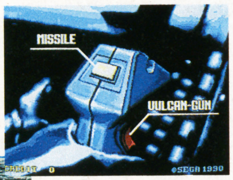
*壮絶な空中戦がメガドラで再現*

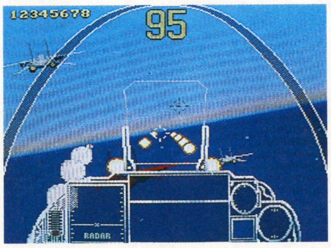
## G-LOC

**セガ　11月発売予定　価格未定　STG　8メガロム**

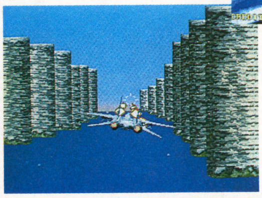
アーケードの感覚そのままって感じに仕上がっている『G-LOC』。注目は画面切り替えによる戦闘。コクピットモードと自機を後方から見たモードの２種類の画面で、楽しめるのだ。





⬅コクピットから見た画面は大迫力！



⬆背景のスクロールがとってもなめらか。

⬅ミサイルとバルカンで敵機を撃墜するのだ。

## MD&GG発売スケジュール

### メガドライブ

- ●8/7　ひょっこりひょうたん島／セガ／４メガ／¥4,800
- ●8/7　修羅の門／セガ／８メガ／¥6,000
- ●8/28　サンダーストームＦＸ／ウルフ・チーム／ＣＤ／¥7,800
- ●8/28　キングサーモン／ホット・ビィ／４メガ／¥6,800
- ●8/下　アフターバーナーIII／ＣＲＩ／ＣＤ／¥8,400
- ●8/予　ジャンカーズ ハイ／シムス／８メガ／価格未定
- ●8/予　ライス・オブ・ザ・ドラゴン／セガ／ＣＤ／¥6,800
- ●8/予　カプコンのクイズ殿様の野望／シムス／ＣＤ／価格未定
- ●9/10　ＢＵＲＡＩ～八玉の勇士伝説～／セガ／ＣＤ／¥6,800
- ●9/21　提督の決断／光栄／８メガ／¥14,800
- ●9/25　ランドストーカー～皇帝の財宝～／セガ／16メガ／価格未定
- ●9/予　ランパート／テンゲン／４メガ／¥6,800
- ●9/予　メタルファング／ビクター音産／４メガ／¥6,800
- ●9/予　電忍アレスタ／コンパイル／ＣＤ／価格未定
- ●9/予　チェルノブ／データイースト／８メガ／¥7,800
- ●9/予　ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～／セガ／ＣＤ／¥6,800
- ●10/2　スーパーＨ.Ｑ.／タイトー／４メガ／¥6,800
- ●10/予　サイドポケット／データイースト／８メガ／¥7,800
- ●10/予　エアーマネジメント 大空に賭ける／光栄／８メガ／¥11,800
- ●10/予　ヴィクセン357／メサイヤ／８メガ／価格未定
- ●10/予　Ｒ.Ｂ.Ｉ.４ベースボール／テンゲン／８メガ／¥7,800

### ゲームギア

- ●8/7　炎の闘球児 ドッジ弾平／セガ／２メガ／¥3,500
- ●8/28　アイルトン・セナ スーパーモナコＧＰII／セガ／２メガ／¥3,800
- ●9/25　バットマンリターンズ／セガ／未定／価格未定
- ●9/予　シャダムクルセイダー～遥かなる王国～／セガ／４メガ／価格未定
- ●10/予　ファンタシースター外伝／セガ／２メガ／¥4,500
- ●11/予　ベアナックル／セガ／２メガ／¥3,800
- ●12/予　The ＧＧ忍II／セガ／２メガ／¥3,800
- ●12/予　ソニック・ザ・ヘッジホッグ２／セガ／２メガ／¥3,800
- ●12/予　クニちゃんのゲーム天国２／セガ／２メガ／価格未定

### Ｚ佐藤のひとこと言わせろ！

夏の新新ラッシュの中で、ボクのお気に入りは『ダイナブラザーズ』だ。『ポピュラス』タイプのＳＬＧなんだけど、登場する恐竜たちがなんともカワイイ。小さいながら表情が豊かだし、動きがミョーに細かいのが笑わしてくれるぞ。もう絶対買っちゃうよ～ん。

セガ・プロフェッショナルゲーマー

### マスターNISHIに聞け！

『ソニック２』の２プレイについてくわしく教えて下さい。上下２分割？　なんですか？

（山形県　夏尾友和）

『ソニック２』の開発は、セガ社内でもトップシークレットになっていて正確な情報が、まだわからないというのが正直なところだ。ただ、いろいろと調べてみると２Ｐプレイは存在するみたいだぞ。あと、13号で"テイル"はソニックの彼女だと書いたけど、どうやら違うらしい。まちがえちゃってゴメン!!

●よりパワーアップしたメガドラ情報を『増刊・(勝)メガドライブ』（第１号発売中）に大掲載中。そんなわけで、メガプラスのページはしばらくお休みします。

©ダイナミック企画　原作／永井豪　©SEGA 1992　©TECMO. LTD. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1992

第三の勝いよいよ発刊!
スーファミがあって、PCがあって…なんでメガドラがないんだ!! そんなキミに
表紙イラスト／結城信輝
勝PCエンジン増刊
マルカツ
勝メガドライブ
2大強力付録
メガドラソフトランキングベスト50
ダーク・ウィザード独占攻略本
総力取材独占特報
ロードス島戦記 三部作でMEGA-CD版移植決定
ファイナルファイト／アルスラーン戦記／ラングリッサー2／タイムギャル／3×3EYES／ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
そのほか勝ならではのす早い情報 詳しい攻略がもりだくさん!!
vol.1
絶賛発売中
620yen
角川書店

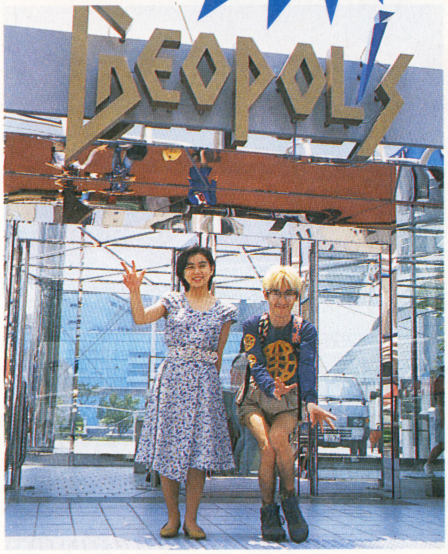
# BAKURETSU LAND 爆烈ランドぼん BON!

マイキー小我ともぐちゃん伊藤の

## もぐもぐ大冒険 MOGUMOGU ADVENTURE

ジオポリス編

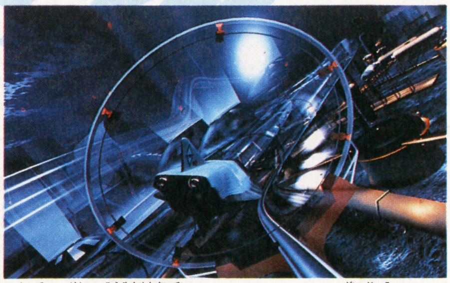
マルカツの新入社員・もぐちゃん伊藤は、モグラに似ている…という理由だけで作られたこの企画(笑)。第１回は謎の地下遊園地『ジオポリス』への潜入だ〜っ！




### 後楽園ゆうえんちの地下にもぐらチームが潜入!!

こんにちは。私、もぐちゃん。今日は憧れのマイキーさんとデートなの。場所は後楽園ゆうえんちの地下に先日オープンしたジオポリス。うふふ。私、モグラだから地面の下は大好きなんだけど、今日は素敵なマイキーさんと一緒で緊張しちゃうなあ。２人きりで乗り物に乗ったりしたら、私、かんじちゃうかも…**バキッ！**

…って、いてえな、誰だよ？　あっ、モグラ。「モグラじゃないわよ！　勝手にあたしの名前で文章書かないでよねっ！」…相変わらず性格のきつい女だな、おまえ。「ふん、とっとと行くわよ。この金髪ジジイ！」わ、わかったよう。



⬆海底を走る高速潜水艇。しかし、このあと大事故が！

➡乗船前の待合室。非常事態の時の注意などがビデオモニターに流れている。

⬆こういったシーンが湾曲スクリーンの大型画面につぎつぎと展開するのだ！

スーパーシミュレーター
### ハイパーイリュージョン
巨大潜水艦に乗って、海底探険…客席はパニック状態!!

というワケで、後楽園の地下にやってきた俺とモグラ。ここは、後楽園ゆうえんちの入場券と共通なので、２倍楽しめてお得なアミューズメントパークである。

いちおう、恋人同士という設定なもんで、右上の写真は、なんか、こう、一見ラブリーな雰囲気であるが、実際のところはモグラの野郎、俺のことなんかどうでもいいってカンジでよ。きゃ〜きゃ〜はしゃいでやがんの。言っとくが、これは遊びじゃね〜んだぞ。仕事にきたんだかんな！

さて、まず最初は大型体感シミュレーターの『ハイパーイリュージョン』に挑戦することに。中身はＣＧ映像による「深海探険ＳＯＳ」というモノだ。２台のコンピュータが制御する高速潜水艦がいきなりコースから外れ、海の中を暴走するんだが、こいつがムチャクチャなコンピュータ。２台がロゲンカしながら「ダメだっ！　そっちへ行くと危険！」「いや、こっちの方が…あっ！　酸素があと３分しかない！」などと、乗客無視で大騒ぎ。こっちは海底の中を振りまわされて、死にそうな思いをするというストーリー。これで500円なら、けっこう安いと思ったぞ。それにしてもモグラのヤロ〜は、本当に仕事を忘れて楽しんでやがる…くそ〜！

**裏ぼん!** というワケで今回、俺さまはすごくエラいことをしてしまったので、ここに報告する。先日マルカツの編集部は、飯田橋のＮＡＯビルに引っ越したわけだが、実は引っ越して３日後のこと。俺が、たまたま夕方に、そのビルの前を通りかかったらさ。アンタ、なんと、これがビ

## ファンタスティックホラーワールド
# ゾンビパラダイス
### 約50体のゾンビロボットが襲いかかる、地獄の3分間!!

さて、今度はハイテク技術を駆使したおばけ屋敷『ゾンビパラダイス』にやってきた。さっきからモグラに主導権を取られっぱなしの俺も、今回は違うぜ。ふっふっふ。おばけ屋敷といえば、女の子がもっとも苦手とするモノだ。エラそうな態度のモグラも、きっと「きゃ～、いや～ん！　マイキーさん、もぐちゃん恐いの～」とかなんとかしおらしいこと言って、俺さまの厚い胸に抱きついてくるに決まっているんである。ふっふっふ、ふっふっふ。「ちょっと、アンタ、なにひとりでニヤニヤしてんのよ」…ふふ、なんでもないぜ。さ、いくぞ。

⬆入り口からして、ちょっと恐そうな雰囲気！

というワケで6人乗りのライドに乗っていざ出発！　ほとんど真っ暗の中を進んでいくと、

➡いらっしゃいませ…と、幽霊ホテルの主人が出現！

⬆壁に浮き上がってくるガイコツ。この他、鏡に映った美女がふり返るとゾンビ…なんてパターンもある！

いきなり壁にガイコツが浮かび上がる…うひゃあっ！　って、俺がビックリしてどうする(笑)続いて現れたのは『地獄のキッチン』。おおっ、ちょうど腹が減ってたところだ。んで、料理は何だ？　ゲゲッ、人間の胴体を真ん中からブッた切ってる！　内蔵丸出し血しぶきドクドク料理だ！　「キャ～ッ！」…おっ、ついにモグラのヤツ悲鳴をあげたな。チャ～ンス！　恐がらなくてもいいん…バキッ！　いてっ、何すんだ!?「キャ～ッ、キャ～ッ、気持ち悪い～っ！　やめてよね、バカッ！」…コラ、暴れるな。いててて、俺の首を絞めるんじゃな～いっ！　しまった～。モグラは恐いと暴力をふるう体質だったのか!?結局、約3分の恐怖体験のあと出てきたモグラの一言。「あ～つかれた」…って、疲れたのは俺じゃ～い！

**MOGUMOGU ADVENTURE**

⬆カラフルな店内には、ジオポリスのオリジナルグッズが所狭しと並んでいて、見ているだけでも飽きない。

## ギフトショップ
# 東京宝島
### モグラが取材費で買ったゾンビグッズを読者にプレゼント!

「あっ、マイキー、おみやげ屋がある！　なんか買物してこうよ」…あのな～。おまえは田舎から出てきた女子高生か!?　だいたい今どき「おみやげ屋」なんて表現、使わね～ぞ。

というワケで、ちょっと休憩をかねて（すでに疲れてる俺）やってきたのは『東京宝島』。ここにはキッチュな後楽園グッズをはじめ『ゾンビパラダイス』のキャラクター商品を扱ってる「おばけコーナー」もある。モグラはここがすっかり気に入ったらしく「取材経費でバンバン買物しよう！」…って、おまえははせがーかっ！　そういうとこだけ先輩を見習ってどうする。買ったものはすべて没収だ！　読者プレゼントにするからな！　「え～っ！　けちんぼ」何がチンボじゃ、下品なヤツめ。というわけで「ゾンビの干物」を含めたゾンビセットを1名様にプレゼント！　宛先は「けちんぼ」係だ。



**裏ぼん!**

ックリ、ビルの下からモクモクと煙が上がってるじゃね～かよ。げっ、まさか！　と思って見にいったらビルの下で新聞紙が燃えてるワケ。俺なんか、あわてちまってどうしようかと思ったんだけどさ。そのへんはビル街で人通りもないし、このまま放っておいたらはせがーの机

インナーコースター

## ジオパニック

**最大斜度40度、最大重力2・77Gの「地下鉄」コースター！**

⬅ジオパニックのエントランス。このあとマイキーは地獄を見た(笑)。

ジオポリスの目玉ともいえる地下を走るジェットコースターがこれだ。地底のベースキャンプから抗道に進入して、高速で光と音の中を突っ走る…というものである。俺は自慢じゃないが、ジェットコースターはあんまり好きではないのよん。って、急に女口調になってしまうぐらい、本当に嫌いなんだが、モグラは平気な顔してやがる。「マイキー、顔色悪いよ」…うるさい。10才も年下の小娘にバカにされてたまるか。あれ？　俺ってそんなオヤジだったの。とか言いながら、いよいよスタート！

⬆もぐちゃんが笑ってるのに対して、マイキーの表情…やはり31才のご老体には無理があったのか(笑)!?

地下鉄の駅を未来的にしたようなプラットホームを発車すると、すぐに真っ暗やみ。ゆっくりとトンネルをあがったかと思うと…ゴトンゴトン、ゴ、ゴ、ゴ、ゴォォォォッ！　ワ～ッ！　すいません、もう締め切り破ったりしませんから、許して～っ！　ぎゃ～っ、真っ暗で何も見えないよ～！　おいっ、モグラ！　おまえ恐くね～のかっ！　「だいじょぶ。だってあたしモグラだもん」…そうか。って、納得してる場合かっ！　おっ、光が見えた。やっと出口…じゃあないっ！　ゴォォォォォッ！　ひぃぃぃっ！

ぶしゅ～(⬅やっと到着した音)。もうやだ。やめだ、やめ。800円払って、こんな恐い思いしたくねえっ！　次、行くぞっ！

**MOGUMOGU ADVENTURE**

ゲームコーナー

## ピットインカーニバル

**モータースポーツをテーマにしたハイテク電脳サーキット！**

へっ！　きたぜ、きたぜ。ゲーセンだぜ。というワケで、お次はドライビングゲームを中心にしたゲームコーナーにやってきた俺たち。ここには、本物のF―3マシンを使った「フォーミュラ・シミュレーションシステム」なんかも置いてあって、なかなか本格的な作り。

やい、モグラ！　言っとくが俺はこう見えてもゲームの腕はプロだぜ。こいつで一発勝負しようじゃね～か。「ふふ、いいわよ」…げっ！　その不敵な笑いは、ひょっとして上手いのか!?

ここはひとつ先輩の威厳を示すためにも勝たねばなるまい。よし、行くぜ。コースは鈴鹿だ！　ブィ～ン、ギュイ～ン、バギュワッ！　グワッシャッ！　キキキ～ッ…な～んだ、てめえ。口ほどにもないヤツめ。俺さまのブッちぎりだ！　ほ～れ、軽々優勝！　ど～だ！　少しは俺のこと尊敬…って、あれ？　いない。

「マイキー、このＵＦＯキャッチャー面白いよ～！８人同時にプレイできんの！」…おいっ！　勝負はどうしたんだよ、勝負は！　いつのまにか別なとこで遊んでるモグラ。読者はこういう経験ないか？　かくれんぼの時、ず～っと隠れてて、気が付いたらみんな別の遊びしてた…みたいな。こういうのって、淋しいんだよな。

⬆本物のF―3マシンに乗り込むマイキー。アクセルを踏もうとすると、ほとんど水平に寝なくてはならない。

## ベースボールカフェ

**ラブリーな雰囲気ブチ壊しのモグラの食欲!!**

⬆ベースボールカフェの店員さん。よく見るとひとりだけニセモノの外人がいる…って、わかるっての！

➡ギャハハ。いちおうラブリーな雰囲気を演出したつもりの変なカップル…よせよ(笑)！

「あ～お腹へった。マイキー、なんか食べようよ。あ、あそこにレストランがあるじゃん…バ、バスバルカフェ？」…ばかやろ、あれはベースボールと読むのじゃ！

てなワケで、バカ丸出しモグラと最後にやってきたのは、テーマレストラン『ベースボールカフェ』。その名のとおり、中はアメリカの古き良き時代の野球場を模した作りになっている。しかも、店員はユニフォームを着た外人、ベーブ・ルースの直筆のサインなんかも展示してあって、ここで食事をすれば、気分はもうアメリカ(笑)。まあ、デートには最適な雰囲気である。

こういうとこで飯食ったりすると、わがままなモグラも、少しはかわいく見えてきたりするもんだ。おい、モグラ。俺、おまえのことちょっとだけ好きだぞ。おい、聞いてんのか？　「はぐはぐ。マイキー、ご飯少し分けて…むしゃむしゃ」…また来ような「むしゃむしゃ、がつがつ」…だからよ、「ぐちゃぐちゃ、げっぷ！」…ええい！　もう少し女らしくしろぉっ！

**裏ぼん！** とか、椅子とか、大事にしてる酒井法子の写真とか、みんな燃えちまっていいキミだ…じゃなくて、大変だ、と思ってさ。それからは、アンタ、もう、バックドラフトの世界よ！　命がけでその新聞紙ふんづけてさ。決死の消火作業。もう、俺ってなんて勇気あるんだろう、か

## SCENE4 シガニーウィーバーは何故スキンヘッドなのか?!

# 『エイリアン3』

**シリーズ最高峰との噂も高い『エイリアン3』がいよいよこの夏、公開になる！弱冠27才の新人監督に、80億の予算を託したこの映画。過去2作品とは、まったく違った「恐怖体験」がキミを襲う！ 今度のヤツは…本当にスゴイ！**

➡犬から生まれた「ドッグバスター」が成長したニューエイリアン！

おっ、上のリード。やけに真面目な文体じゃね～か。ま、ネタがネタだけに、今回はちょっとマジに書かしてもらうぜ。とかいうと、前回のフレッシュゴードンの関係者には悪いけどさ。

さて、『エイリアン３』だ。見てきたぞ、試写会。隣の席に田代まさしが座ってて、見終わったあとにサインもらおうか、どうしようか迷った…なんて話は、このさいどうでもいい。

いや～、中身はなんとも「いい意味」で期待を裏切る展開の連続。まず、今回の簡単なストーリーを説明しておく。話は前作の続きからだ。

⬅炎に包まれる労働矯正施設。たった1体のエイリアンに次々と囚人たちは殺されてゆく。

睡眠カプセルに乗っていたリプリーたちは、突然の事故によって、囚人の労働矯正施設のある惑星に不時着してしまう。着陸のショックで、リプリー以外の乗務員は死亡。この星にはシラミが蔓延し、囚人(みんな男)はすべて髪を剃っていて、彼女も頭髪を切り落とされる。そんなある日、囚人の飼っていた犬の体に異変が…エイリアンが寄生していたのだ！ パニックを起こす囚人たち。しかし、寄生されていたのは、犬だけではなかったのだ…！

へっへっへ、最後の一節、気になるでしょ？ でも、これはものすごい重要な部分だから教えてやんない(笑)。

さて、なんで俺がこの作品を見たときに「いい意味で期待を裏切られた」かっていうとだな。とにかく前作を引きずってないんだな。だって、前回あんなに苦労して救けだしたニュート（女の子）を、あっさり最初の５分で殺しちゃうんだもん。言ってみりゃ、寅さんシリーズのオープニングで、さくらがモチを喉に詰まらせて窒息死するようなもんだ。ちょっと違うか？ まあいいや。

とにかく全編にわたたって、ワケのわかんない宗教は出てくるわ、礼儀正しい強姦殺人犯は出てくるわ、エイリアンの足は異常に速いわ…で、なんちゅ～か、シリーズモノというより、独立した作品ってカンジなんだな。メジャータイトルらしからぬカルトな雰囲気さえ感じるぐらい。

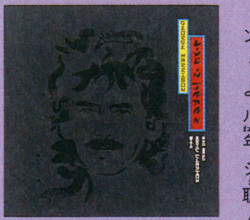
で、なんでこれほど前作と違った雰囲気になったかって～と、なんといっても監督だ！ デイビット・フィンチャーっていう、今までマドンナなんかのミュージックビデオを撮ってた27才の新人（なんと劇場映画はこれが初！）を起用。製作者にしてみりゃ無謀なギャンブルともいえる。この冒険が見事にあたったってワケだ。ちなみにＳＦＸスタッフにはアカデミー賞を受賞したリチャード・エドランドのチームやジョージ・ギブスが参加。新人監督の思い切りのいい撮り方と、ベテラン特撮マンのテクニックがうまくかみあって、強烈な映像を生み出している。とにかくこの夏は、みんなも「いい意味」で期待を裏切られにいってほしい！

⬇セットの予算も膨大なだけに、あらゆるシーンの迫力も過去最大級だ！

⬅リプリーと反目しあっていた囚人たちも、やがて協力せざるをえない状況に…

### これを聴きながら読め!! 今週のBGM!!

「LIVE IN JAPAN」



あのジョージ・ハリスンと、その親友エリック・クラプトンのバンドによる日本公演のライブアルバム。昨年12月に、25年ぶりに来日したジョージの天才的ギターテクが聴けて、ファンには涙もんです。今回はビートルズ世代・はせがーのオヤジ趣味での選曲ですが、この２人はテクノな俺もオススメしちゃいます！
（７月10日発売・￥3900／ワーナーミュージック）



**裏ぼん！**

っこいいじゃね～か！ ってなことで、ようやく消し止め、次の日、総務部にそのこと伝えたワケ。したら、３日後ぐらいにはせが一から電話かかってきてさ。いきなり「おまえのせいで、火元責任者にされちまったじゃね～か！ バカ！」だと。そうか、おれってバカかよ。

# 週刊・カリヤ 第6号

➡毎月第2・4金曜発売…って週刊じゃねえだろそれ(笑)

ボンジュール！　墨汁。(笑)と、まずはおフランスな笑いをはさんだところで、今週も心をこめてお贈りします『週刊カリヤ』。あいもかわらずスウィート＆ラブリーな特ダネの数々＋α(付録)に、「リンダこまっちゃう〜〜」と山本リンダもビックリの大企画!? ヨンデネ！

## カリボーイの 今週の くいしんぼうバンザイ 『元気がゆ』の巻

コンバンワ、つくり笑いの辰巳琢郎です。(と、ふつつかな笑いをはさみつつ)本題にはいります。最近は健康がブームですが、まさにお米は日本人の「ちから」と「げんき」の源。そこで『元気がゆ』。なにをかくそう、このお粥、普通のお粥とはワケが違う。なんせ特別製法のヘルシー寒天が入っているから体がパワーアップ！　それプラス胃と腸に優しい為、食後でも頭の中はスッキリ！　学習能力アップ！　空腹の科学で有名な僕、カリボーイも大満足の朝がゆ君。ダイエットにお悩みの女の子にもオススメ。(10食分入り¥3,800)

⬅問い合せ先・株式会社ファイルド・ジャパン☎0422(20)7971

## 夏休み特別付録

KARI BOY.
WEEKLY KARIYA
Vol. 6

"動くKARI BOY"

●…点線で切りとって遊んでね

遊び方

点線で切りはなし(裏に厚紙を貼ると良い。)手足を胴体に針金などで動きやすくとめればできあがり。

みんなで遊ぼう!

©KARIYA. 1992 AUGUST.

## ファンクしょーぉ!?

### 今週のひろいものCD

スーパーファミコンゲームミュージック『サイバリオン』

⬅特別おまけ『サイバリオン』の秘密の裏技も収録。(¥2,500税込/東芝EMI)

ファンキーだっこ。(←意味不明)みなさんいかがお過しでしょうか？　さて今週のひろいもの『サイバリオン』のご紹介といきましょう。ゲーセンからスーファミへの移植で話題壮絶の大人気ゲームがCDとなって登場です。凄いですネ。作曲は松尾早人。トータルプロデュースにドラクエでおなじみの、すぎやまこういち氏を迎えてDo the Funk!　オーケストラも壮大なシンフォニーもNothing!　の全12曲。この夏は"サイバリオンでファンク"が合言葉だ!?　Don't Miss It!!

## 今週のこのグッズいいH・エリック

### ―――ファイティングスティック―――

ゲーきちのアナタにグッデストな、スーファミ専用ジョイスティックが発売。コノ『ファイティングスティック』(¥6,800予価/ホリ電機)がソレ。しか〜も(クレアラシルの外人風に)格闘技ゲームの苦手な、ボッチゃんのために24発/秒の連射機能とホールド機能を搭載。また、2段階のスロー機能で格闘技ゲームがスローモーションで楽しめるって寸法サ。ボタン配置は『ストⅡ』に対応してるから、こりゃもう買いの1品ですねハイ！

⬆だめすか…。

⬆手のひらを置きやすいワイドなボディだから長時間プレイも疲れしらず。

**業務連絡**　井沢、てめーぶっ殺す!!　長谷川より

(93、95P欄外参照)

# 爆烈トークショー

夏!! 夏といえば夏祭りだ。はせがーの今年の夏のテーマは、角刈りに白い六尺フンドシ、お祭り好きなみんなのアニキ！ こんな彼の姿を見かけたら。石を投げてあげよう。

マンガ／パティ小暮

●北海道・ちとみ
⬅8/24のストIIイベントを記念して、ストIIはがきを2点のせちゃおう。当日は、はせがーが(勝)軍団を引き連れて乱入するらしい。➡

はせがーJETしん（以下(は)） 2行!! 名前を記しただけで2行もかせぐオレ様!! フッ、こんな時さ、自分の実力がコワくなるのは……。野郎ども、自分の名前で2行埋めるのが大人ってもんだゼ!!

✉**はせがーさんっ、質問です！ (勝)にイラストなどを投稿しようと思ってるんですが、それぞれのコーナーへの作品、まとめて封筒で送ってしまってはいけませんか？ 1枚1枚に41円切手を貼るのって、めんどくさいんです!!**

**（愛知県・竜花りと）**

マイケルTOMYおが（以下(マ)） なんか、最後の「めんどくさいんです!!」って絶叫が心を打つぞ（笑）。

すがのパー子（以下(す)） まとめて封筒で送ってもOKよ♡ それぞれの作品に、どのコーナー宛てか明記しといてちょ。

(は) えっ、名器!? 誰が誰が!?

(す) 明記、だってば……（弱笑）。

✉**このハガキが載る頃には、私は国家資格取得試験のまっ最中。みなさんは、何か資格を持っていますか？**

**（島根県・漆黒のうつぼ）**

(は) 国家資格を目指してるワリに字が汚い!!

(す) 「このハガキが載る頃」って、勝手に載ると決めつけているところが自信過剰！

(マ) そしてマンマと載せてしまうオレ達もバカみたいだ!!

バイト狩谷（以下(ハ)） ようするに、誰も何の資格も持っていなくてクヤしいのでした（笑）。

✉**BONの皆様、このたびはNAOビルに移転おめでとうございます。しかし、飯田橋は(勝)にとって、あまり良い環境ではないぞ。なぜなら、駅隣りの〝ラムラ〟には、(勝)が売っていないのだから（笑）。僕の通っている学校はダバシにあるので、くわしいんだよ～ん。**

**（東京都・はいからてんき）**

(は) おうっカリヤ!! お前ひとっ走り駅まで行って、ラムラに火ぃつけてこいや！ (勝)のために犯罪者になるなら、本望だろう!!

(ハ) ラムラ関係者の皆さん、本気にしないでください（笑）。でも、(勝)は置いてくださいね。

(は) それにしても、飯田橋をダバシと略すセンスには脱帽だ!! 吉祥寺はジョージ（笑）。

✉**頼む、はせがーさん、「欽ちゃん特集」をやってくれえ――っ!! オレは欽ちゃん走りが出来ねーんだよおおおおおっ!!**

**（秋田県・怒りの鉄鉱石）**

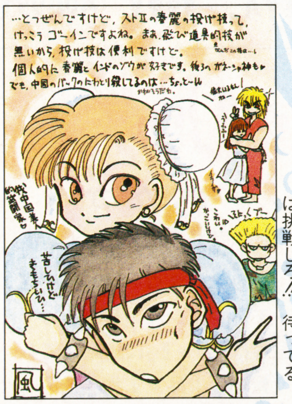
(は) 急にそんなこと言われてもな（笑）。でも欽ちゃん、もしかしたら出てくれるかなァ、最近「仮装大賞」でしか見かけないし。なんだかオレも、欽ちゃん走りを本人から習いたくなってきたぞ!!

(マ) もっとタメになること習えよ……。

✉**はせがーさん、13号の「ごきげんスーパーファミコン」で、あんなにけなされて、くやしくないのですか!? もしくやしいなら、「はせがーJET親衛隊」を、読者から募集するってーのはどうでしょう？ どうなっても知りませんが、もし作るなら協力しますっ！**

**（静岡県・夏のサンタクロース）**

(マ) どうなっても知らないものを作るんじゃないっ（笑）!!




●北海道・風車の弥七
⬅おまけに、あの春麗いとー、ダルシム男、本田男も出没するとゆー話だ（9P参照）。腕に自信のある読者は挑戦しろ!! 待ってる。

(は) 男だなァ、オイ、夏のサンタクロースよ!! ペンネームは夢見がちだが……。

グッスン、オレはその心意気だけで充分だよ!! でもよ、もし本当に親衛隊作ってくれるなら、入会金とかオレにくれる？

(す) 死んでも入りたくないな、私（笑）。

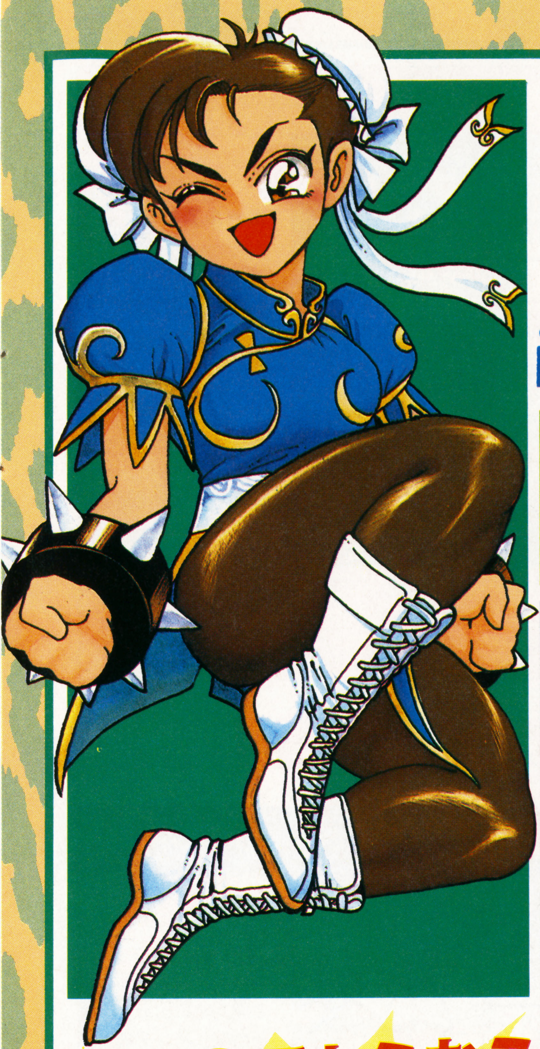
(は) フン、お前のような不幸で膀胱炎持ちの女はオレから願い下げだぜ！ カリヤよ、お前は入ってくれるよなっ!?

(ハ) 心意気だけで充分じゃないんですか？

(は) 入会金も心意気のひとつだ!!

 裏ぼん！

（エロ本告白調）新しい編集部へ行くと、ハセガーさんたら、珍しくスーツをビシッと着ていたんです。はしたないけど、私、そんな彼を見ただけで、もうガマンできなくなってしまったんです。ガマンできなくて、「変なの」って言ったら殴られたんです……。（パー子）



# MAC マック
## Marukatsu Attack Card

「ストリートファイターⅡチャンピオンシップ'92 IN国技館」の決勝が8月24日に両国国技館で開催されるぞ!! 場所的にE.本田が有利っぽいけど、私だってがんばるからねっ!! みんな応援してねっ!!

## MACでもらおうゴーカ賞品

1 電子手帳 **25,000MAC**

2 スーパーファミコン **20,000MAC**

3 コードレステレフォン **20,000MAC**

4 ディスクマン **20,000MAC**

5 デジタルパーカッション **15,000MAC**

6 ポケットパノラマカメラ **15,000MAC**

7 PCエンジン **14,500MAC**

8 メガドライブ **12,500MAC**

9 ゲームギア **12,000MAC**

10 RCカー **12,000MAC**

11 ウォークマン **11,500MAC**

12 液晶テレビ **10,500MAC**

13 ゲームボーイ **10,000MAC**

15 SFC用ジョイスティック **10,000MAC**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14 アーケードパワースティック | 7,000MAC | 21 図書券(500円分) | 670MAC |
| 16 ゲームセレクタ | 10,000MAC | 22 文具券(500円分) | 670MAC |
| 17 ㊙時計 | 8,000MAC | 23 ㊙原稿用紙 | 300MAC |
| 18 ㊙Tシャツ | 1,200MAC | 24 ㊙シャープペン | 200MAC |
| 19 ㊙オリジナルテレカ | 670MAC | 25 ㊙ボールペン | 50MAC |
| 20 レコード券(500円分) | 670MAC | 26 ㊙ステッカー | 25MAC |

MACは㊙の統一カードだから、『㊙PCエンジン』『㊙ファミコン』のものも同様に使えるよ。ただし応募用に切りとりしたものは使えないからね。わかった?
ちなみにプレゼントが写真と違っても気にしちゃダメ。中身は一緒以上よ!! 目標の賞品を決めてがんばろうねっ!!

MAC PRESENTS

# ストII サバイバルバトル

ついに出番だ!! 乱入は許さん!!
大昇龍拳連発で叩き落とすぜっ!!

## ザンビエル　ポルトガル

▶必殺技◀

ヘッドフラッシュ

頭に太陽の光を集め、凝縮して照射する。まぶしい。

| | |
|---|---|
| ●パワー | 280 |
| ●スピード | 80 |
| ●打たれ強さ | 220 |
| ●体力 | 120 |

応募15MAC　配当3000MAC(15名)

格闘界にもキリスト教を広めるために闘う宣教師レスラー。接近戦を得意とし、プロレス技を使いまくる。ちなみに本職はバンパイア・ハンターという話だが…。

第1戦

## ウン・チン　中国

▶必殺技◀

ボールアタック

球状になり回転&体当たり。どこへ飛ぶかわからない。

| | |
|---|---|
| ●パワー | 100 |
| ●スピード | 70 |
| ●打たれ強さ | 300 |
| ●体力 | 230 |

応募10MAC　配当5000MAC(10名)

生まれつき異常体質で、体がゴムのように伸び、弾む。そのためダメージを受けにくい上、見た目からは想像もできない程のジャンプ力がある。ただし攻撃は軽い。

## 決勝での勝者はケンと対戦!!

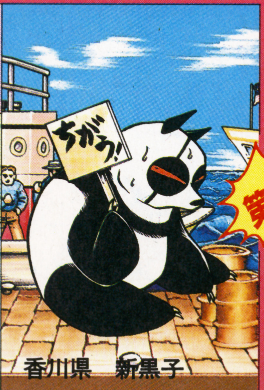
## 謎の格闘パンダ　日本

▶必殺技◀

熊猫気巧弾

パンダの形をした「気」を飛ばす。お湯をかけると…。

| | |
|---|---|
| ●パワー | 250 |
| ●スピード | 50 |
| ●打たれ強さ | 120 |
| ●体力 | 200 |




応募10MAC　配当6000MAC(9名)

某格闘ゲームからの乱入らしい。ストII人気を見て、「ストIIがなんぼのもんじゃ、実力はワシが上じゃ!!」と鼻息も荒い。でも鼻息の荒いパンダって嫌だな…。

第2戦

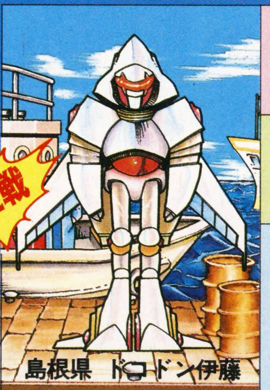
## ロケットマン　アメリカ

▶必殺技◀

ロケットパンチ

2発同時に出るが、その間、パンチ攻撃ができなくなる。

| | |
|---|---|
| ●パワー | 70 |
| ●スピード | 200 |
| ●打たれ強さ | 130 |
| ●体力 | 200 |




応募5MAC　配当7000MAC(8名)

NASAで極秘に開発された戦闘用マシーン。弱者を殺す殺人マシーンになるのが嫌で実験中に逃走。強者との闘いを求めて、世界を旅している。結構イイ奴。

## ケン　アメリカ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●パワー | 250 | ●スピード | 120 |
| ●打たれ強さ | 150 | ●体力 | 180 |

必殺技は昇龍拳連発。調子に乗ると超危険。調子に乗りすぎて迎撃されても、懲りずに昇龍拳!!

## ケンはちょっと緊張ぎみ…

はぁ〜はっはっ、ケン様だ!! はあっはっはぁ…。う〜む、こんなにスペースもらっても何しゃべっていいかわからないぜ…。(春麗：勝者予想するのよっ!!)おお、そうであったか!! ならば予想してやる、ありがたく聞け!! まずザンビエル…カッパ。次、ウン・チン。ちょっと弾んでみろ。…お〜っ、こりゃすげぇ!! 次、謎の格闘パンダ。おまえも弾んでみろ。…もういい!! 最後はロケットマン。飛んでみろ。…お〜、飛ぶ飛ぶ、すげえ飛距離!! 以上4名だ。…春麗、これでいいのか？ 何？ よくない？ はど〜けんっ、はど〜けんっ、はど〜けんっ!! おお、そうか、これでいいか!! …何だ？ その呆れた顔は？ しょーりゅ…ぐわっ!!

## SSB戦闘システム

ストIIキャラへの挑戦権をかけて4人の読者キャラが準決勝、決勝を勝ち抜くストIIサバイバルバトル!!

パワー、スピード、打たれ強さ、そして必殺技で準決勝を勝ち抜き、体力でHPを回復し、決勝に臨む!!

各試合はすべてコンピュータでシミュレート。パラメータ割り振りにより攻撃型、迎撃型、相手に合わせるなどの行動パターンをとるぞ。読者のキミはこの4人の中の優勝者を当ててくれ。抽選で配当MAC、そのキャラがストIIキャラに勝てば、さらにボーナスMAC(時価)が当たるぞ。結果発表は㊙SFC18号だ!!

 ※戦闘パラメータは㊙オリジナルのものです。©CAPCOM

# 14号結果発表!!

…相変わらずケンの奴、バカだな。まあそこが奴のいいトコではあるが…。さて、俺の方はというとだな、これがまたいい試合をしてしまったぜ。俺のベスト・バトルのひとつに数えてもいいくらいにな。

## 登場格闘家

### ケイオスマン

短縮形ケ。勝つためには手段を選ばない…。といいつつ結構、正統派。

配当 3000MAC

●パワー255 ●スピード105 ●打たれ強さ206 ●体力133

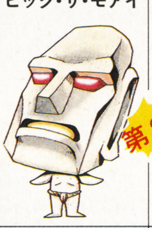
### ガラジャカ

短縮形ガ。攻めのリズムに乗り切れば、むちゃくちゃ強いのだが…。

配当 6000MAC

●パワー120 ●スピード300 ●打たれ強さ100 ●体力100

### ビック・ザ・モアイ



短縮形ビ。第一戦組が接戦してくれれば、体力で勝るこいつが有利だ!!

配当 5000MAC

●パワー180 ●スピード25 ●打たれ強さ250 ●体力200

### 見物人

短縮形見。なぜかパワーは上から2番目。これで打たれ強ければね…。

配当 8000MAC

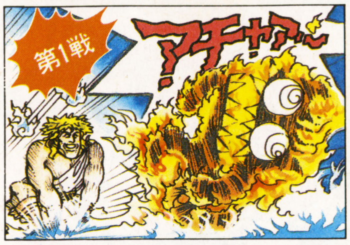
●パワー225 ●スピード75 ●打たれ強さ38 ●体力242

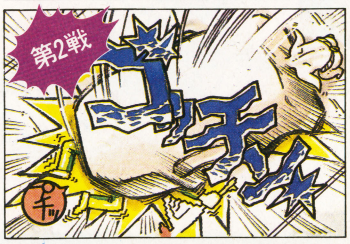
## ガイルの辞書に敗北の文字はないか…？

**第1戦** 先手を取ったのはガ。いきなり飛び込んでの連続攻撃で40%のＨＰを削る。が、喜んでいたのも束の間、ケの迎撃＆着地を狙ってのＨ．Ｆで60%の大ダメージ!! その後、Ｈ．Ｆに頼りまくるケに少しずつガがダメージを与えるが、２度目の迎撃以降は飛び込めなくなり、最後はケの足払いで残60秒でガ玉砕!! 残ＨＰは25%。

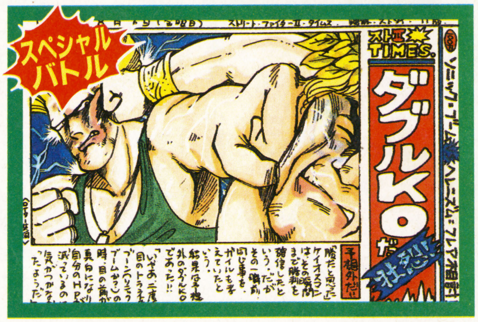
**第2戦** 先手は見。意表を突いての飛び込み連続攻撃と直後のＮ．Ｂで40%のＨＰを削る。が、その直後、ビのＩ．Ｈにまったく対応できず４発も食らう!! 後はお互い慎重な攻防を続けるが、ジリ貧になっていった見が残63秒、そのまま流れるように玉砕!! 残ＨＰは40%!!

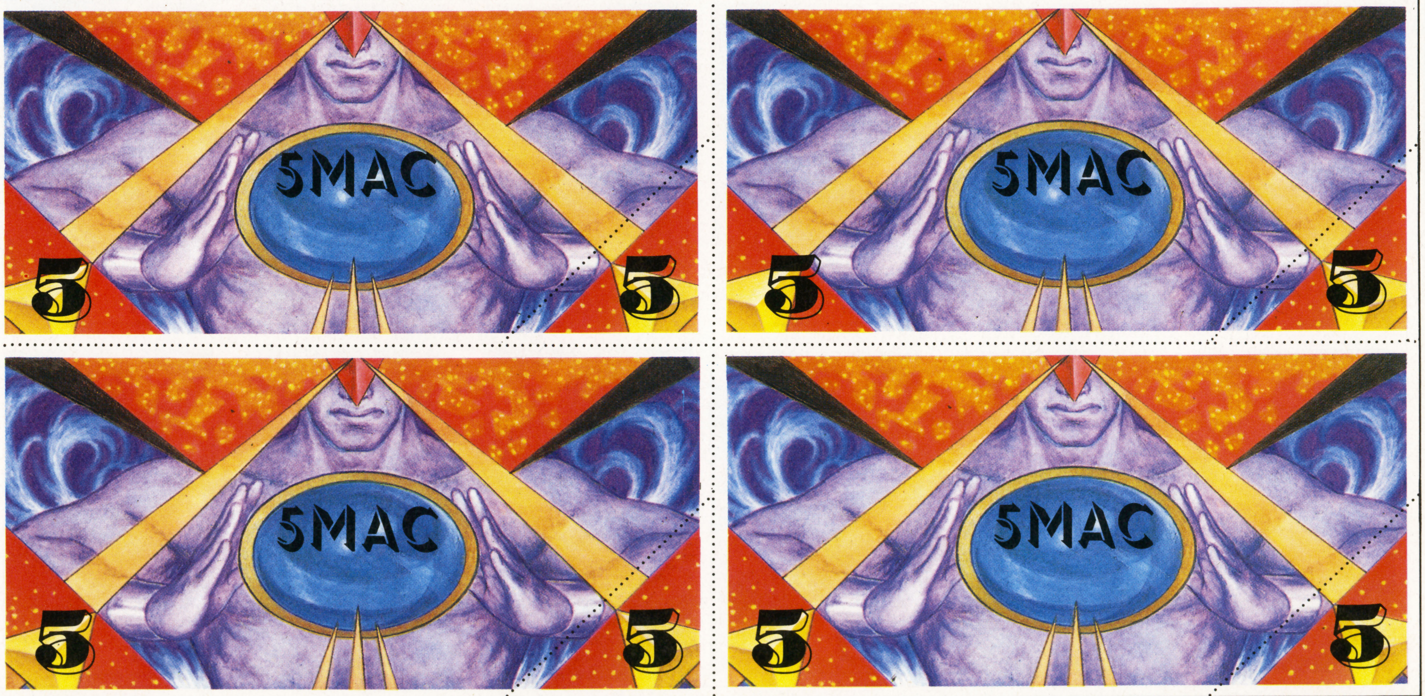
**決勝戦** ケ対ビの試合。体力の差で残ＨＰはケ60%、ビ100％と大幅にビ有利な試合。が、ケは上から下からのヒット＆アウェイと、防御の上からのＨ．Ｆで、小刻みに(なんと13回も)ダメージを与えて逆転する。さらにケはビに攻撃する隙を与えずに圧勝!! したがって優勝はケ!! 残24秒、残ＨＰ35%!! 次はガイルに挑戦だ!!

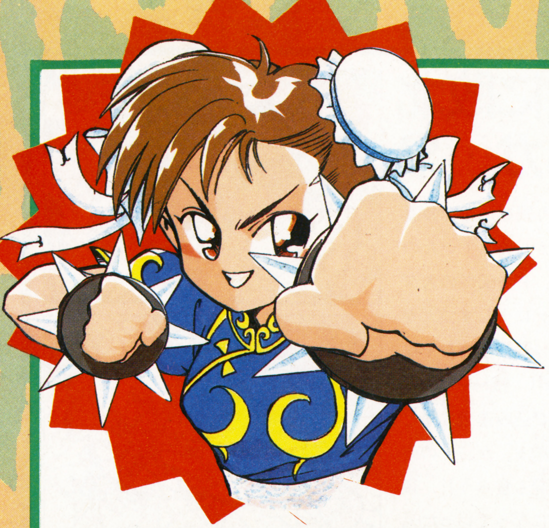


**スペシャルバトル S．B** ガイル(以下ガ)対ケの試合。いきなりＳ．ＢとＨ．Ｆの相打ちという波乱含みのスタート。その直後、ガの連続攻撃。それに応じるようにケの連続攻撃!! その後も一進一退の攻防が続くが常に先手を取っていたガが１歩リード。そして残50秒、残ＨＰガ25%、ケ15%とこのままガの勝利かと思った瞬間、ケの連続攻撃!! その３発目をガが相打ち!! 考えてもみなかったダブルＫ．Ｏで試合終了っ!!





# ダブルK.O…どうしよう?

S．Bだったから良かったものの…。ダブルK．Oなんて、まったく考えなかったわね。これは決めとかなくては…。そーね、S．Bの場合はそのまま終了してボーナスMACは半分。その他の試合の時は…、うん、HP半分から再試合。これで行こう!!あーよかった…。きゃっ!? （ほっとして隙ができた背後からケンに抱きつかれた）むかむかむかっ!! 欄外につづくっ!!

●14号MACバトル当選者

| | |
|---|---|
| 斉藤紀明(埼玉県) | 伊藤健太(北海道) |
| 西村憲好(福岡県) | 波多野芳光(京都府) |
| 上田真一郎(大阪府) | 加藤伸幸(愛知県) |
| 藤田潤騎(大阪府) | 澤里正純(神奈川県) |
| 川口健吾(神奈川県) | 横山智宏(静岡県) |
| 小浴優(島根県) | 池田圭(大阪府) |
| 永井敏雄(東京都) | 東谷章弘(広島県) |
| 中谷充(東京都) | |

## 格闘家大募集

世界観が合わなくたって、気に入れば即採用。自分のキャラの良さを信じて投稿よろしく!!

**今回の見本**

千葉県 小野寺 文

格闘家の名前は8文字以内。条件は国の代表の個人。国名のない人は失格。パラメータは合計700以内なら割り振りは自由。必殺技は1つ、当然、攻撃用のみ!! その他の紹介文は詳しいほど採用率が高いぞ。出場選手採用者には時価MAC、優勝者には＋配当MACを、見本採用者は1000MACを贈呈。『格闘家募集係』まで。

## 応募のきまり

●MACバトルに応募する方へ

1 官製ハガキに勝つと思うキャラ名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。

2 MACカード右下、点線内の三角部分を必要な額だけ切り取りハガキに貼る。

3 旧MAC（'89年7号以前のMAC）の場合は1の内容を書いた紙と必要な額のカードを封筒に入れる。

4「MACバトル⑯係」まで送る！

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

1 封筒に集めたMACを入れる。

2 住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望する賞品を書いた紙を封筒に入れる。

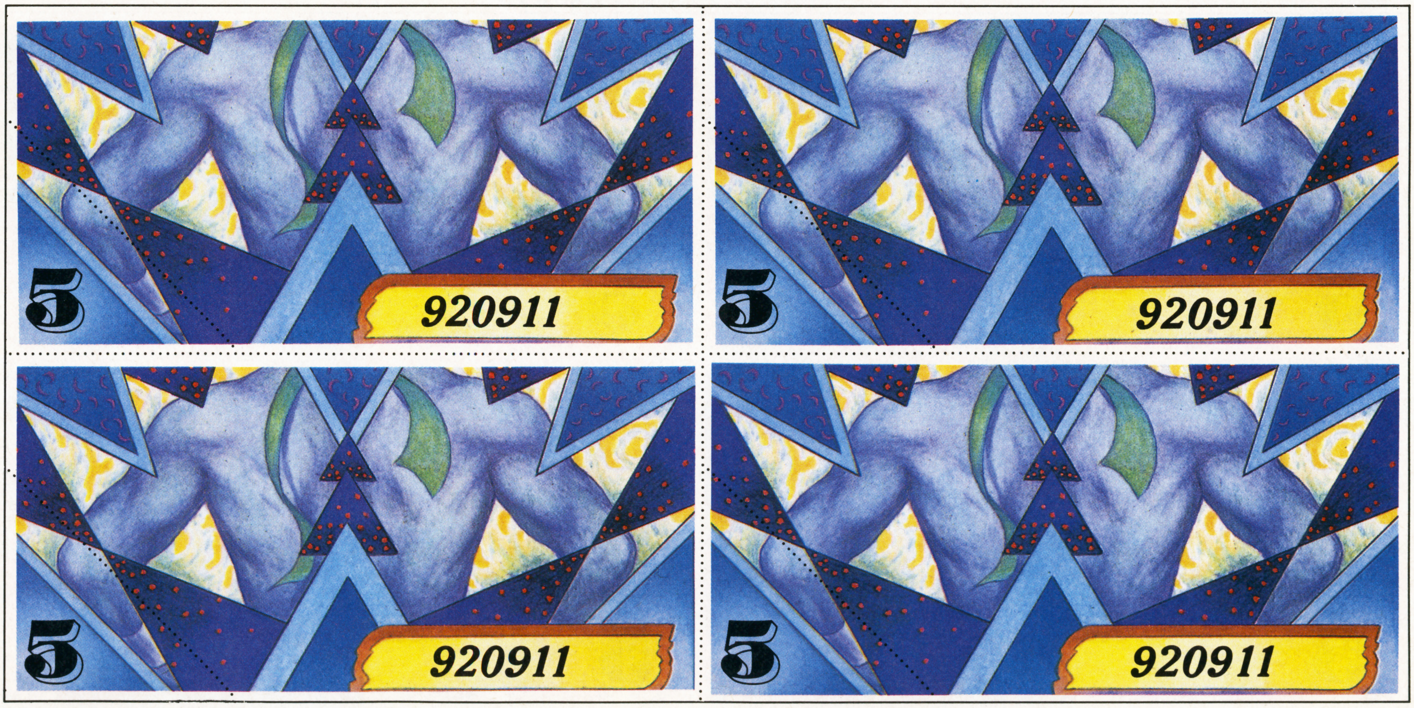
3 ㉔～㉖の賞品の希望者は自分の住所、氏名を書き120円切手(㉖希望者は62円)を貼った封筒を同封。

4「MAC」係まで送る！

ただし同じ番号(920911という数字)のMACは8枚までしか使えないので注意。スペシャルMACは何枚でもOK！

●あて先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊖スーパーファミコン編集部
「MACバトル⑯」または「MAC」係まで
今回の〆切は9月10日、発表は㊖18号。






春麗の「あなたの股間を直撃♡」

あぅっ…(ケンの断末魔の声) …さてと。今、ふと思ったんだけど普通、雑誌でこんなにかわいくて、スタイルのいい女の子に「股間を直撃♡」ってタイトルが付いてたら、「せくしぃ」って意味の言葉だよね？ なのに私の場合って…。ほらほら、キミがそーゆー解釈するから悪いんだよっ!!

# 角川アニメは8月10日から もっとすごい！

8月10日から、この山口勝平さんと岡本麻弥さんが手に持っているビッグサイズのNEO英雄新聞第3号が劇場でもらえます。

## 大ヒット感謝 三大企画発表!!

### 1 NEO英雄新聞第3号、20万部劇場にて先着プレゼント！

ＮＥＯ英雄伝説ファンに絶大な人気を誇る『ＮＥＯ英雄新聞』の第３号を、なんと劇場で配布することになった。しかもこの第３号には、サイレントメビウスのキャラクターデザイン担当の菊池通隆先生の描き下ろしイラストが、フルカラーでドーンと掲載される（上の写真）。さらに第３号は大きさが今の倍の、Ｂ３の４ページ（広げると劇場ポスターと同じ大きさ）。テレカにもポスターにもしないので、このイラストは新聞だけしか手に入れられない。

この第３号は全部で20万部配布するので、すぐに劇場に見に行くともらえるはずだ。急げ劇場へ。（配布は原則として先着順ですが、劇場独自の方法で行なわれることもあります。詳しくは近くの劇場へお問合せ下さい）

### 2 アニメキングダム・スペシャルテープなど抽選プレゼントもパワーアップ！

現在、劇場で実施中の抽選プレゼントも８月10日からは新しいアイテムが登場して一段とパワーアップする。

まず東海ラジオで爆発的な人気を誇る『アニメキングダム』のスペシャルテープを、８月10日からはオフィシャルプレスガイドに代ってプレゼントする。このスペシャルテープは今までの勝平さん、麻弥さんのＮＧ集や、角川社長を始めとするゲストの皆さんの放送されなかった面白い話がギッシリ。このテープも劇場でしか手に入れられない。

さらに８月10日からはセル画のプレゼントも加わる。さあ劇場で家宝アイテムを当てよう。

### 3 土日のレディース・デイは女性全員1000円で入場可

今回の大ヒットの原動力の一つが女性の皆さんの熱心な応援。そこで今回は特別に７月25日からの公開期間の土曜と日曜日を「レディース・デー」として、女性の方は全員（！）入場料を1000円にすることになった。すでに実施中なので、もう恩恵を受けた人もいると思うけど、まだまだ公開期間は長い。何度でもＯＫ、友達を誘ってドシドシ出掛けよう。

**NEO 英雄伝説**
角川書店作品
配給：松竹株式会社

サイレントメビウス2 SILENT MÖBIUS THE MOTION PICTURE

アルスラーン戦記 II

風の大陸 The Weathering Continent

全国松竹洋画系にて絶賛ロードショー公開中！

## NEO英雄伝説3作上映館

■北海道■札幌ピカデリー１、旭川グランドシネマ、帯広ミラノ座、小樽中央劇場（函館ＴＯＭホール、釧路ピカデリー）■東北・関東■盛岡ルミエール、仙台ピカデリー、東劇、新宿ジョイシネマ２、池袋日勝文化、渋谷シネパレス、横浜セントラル、川崎国際、千葉東映パラス、日立シネトピア、新潟シネウインド、山形フォーラム、静岡ミラノ座、沼津名画座、横須賀米ケ浜シネマ、高崎ピカデリー、長野ロキシー、松本テアトル銀映、秋田東宝スカラ、青森スカラ座、小田原オリオン、足利スカラ座、フジサワ中央、弘前ミラノ座、大宮ハタシネマ（土浦セントラル、テアトル甲府、宇都宮オリオン、松竹大宮ロキシー、前橋文映、郡山パレス、浜松東映パラス、岡谷スカラ座、八戸松竹）■中部地区■名古屋ピカデリー２、金沢シネマ、富山ウイズシネマ、豊橋ピカデリー、岐阜自由劇場、岡崎日劇２、半田シネマ、豊川シネマ、春日井シネマ、多治見シネマ、小牧シネマ、豊田ジャスコシアター、四日市シネマ（大垣東映、津東映シネマ、刈谷大黒座、福井松竹座、瀬戸ロマン中央）■関西地区■梅田ピカデリー３、ＳＹ角座、ＳＹ松竹京映、三宮アサヒシネマ２、岡山千日文化シネマ、広島名画座、徳島アタック平和、高知あたご劇場、松山シネマサンシャイン、シネパレス山陽座、シネマプラザ築映、丸亀東映、高松グランド劇場、西脇大劇、柳井セントラル、福山スカラ座（テアトル徳山、奈良観光地下、米子松竹、舞鶴浮島劇場、高田シネマ、鳥取東映、三原文映）■九州地区■福岡ニュー大洋、小倉有楽、熊本シネロマン、鹿児島文化プラザ、長崎セントラル、宮崎セントラル会館、久留米セントラル、大分セントラルプラザ、佐賀セントラル。

（　）内は遅れて公開する予定の劇場です。またレディース・デーは一部の劇場を除きます、ご注意下さい。なお、変更の場合もありますので、上映期間、上映時間、企画の参加の有無は各劇場へご確認ください。

イラスト原画：菊池通隆
©麻宮騎亜／角川書店／日本ビクター／パイオニアＬＤＣ

FANTASY SENSATION
DRAGON
MAGAZINE
月刊ドラゴンマガジン
9
7月30日
発売
600yen
(本体583円)
●特別付録
ドラゴンハーフ
ポスター
見田竜介
●大好評連載陣
プラネット・ブルート神話
赤い角笛
都築和彦
異形三国志
NORIEが将軍!?
高千穂遙　美樹本晴彦
ソード・ワールドRPGリプレイ
山本弘　幡池裕行
スレイヤーズSP
神坂一　あらいずみるい
風の大陸
竹河聖　いのまたむつみ
ドラゴンハーフ
見田竜介
マトゥルスの血族
沢田一
妖怪寺縁起
星空のエピタフ
冴木忍　田沼雄一郎
バトルテックリプレイ2
大鳥博士&グループSNE
園田健一　河森正治
ヴェルバーサーガ
結城信輝
神の盾レギオン
鈴木雅久
●巻頭特集
機神幻想
ルーンマスカー
大特集
出渕裕
エクウス
吉岡平　高田明美
ドラゴンマガジン・コレクション
『風の大陸』
~The Approach to Atlantis~
ドラゴンマガジン編集部・編
予価1300円(税込)
ドラゴンマガジン編集部から贈る一冊。竹河聖書下ろし新作「夢幻の奥津城」はじめ、風の大陸の全貌を探る「アトランティス・ガイドブック」いのまたむつみのDM誌扉絵コレクション、結城信輝アニメーション・キャラクター設定集など盛り沢山な内容で「風の大陸」の魅力の全てをここに凝縮。
DRAGON MAGAZINE SPECIAL
QVINTA ESSENTIA
米田仁士画集
定価2000円(税込)
幻想世界をこの世に現世せしめる孤高の絵師・米田仁士。彼の業と力の全てをこの一冊に集結。「ソーサリアン」「ウォーロック」扉絵集をはじめ描き下ろしも満載!!
8月下旬
発売予定
富士見ファンタジアコミックス
オーバーグロス①
近藤和久　定価900円(税込)
絶賛発売中!!
東京爆発娘①
伊藤伸平　定価900円(税込)
ポゼッション・トレーサ
米村孝一郎
8月下旬発売予定!!
月刊ドラゴンマガジン増刊
コミック
ドラゴン
B5判
定価490円(税込)
絶賛発売中!!
超豪華執筆陣
●伊東岳彦●士郎正宗●真鍋譲治●ちばこなみ
●円英智●田沼雄一郎●あらいずみるい●都築和彦
●見田竜介●品川KID●米村孝一郎●橋本正枝
富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)3261-5375(代)　振替/東京7-86044

# 摩陀羅アンソロジー第2弾！

田島昭宇描き下ろし＋オリジナルセル画による小説版転生編
全キャラデータ付きちびマダラカード
「死海のギルガメシュ」設定集＆サプリメントetc. 特別企画満載!!

**大好評発売中！**

B5判変型
定価980円(税込)

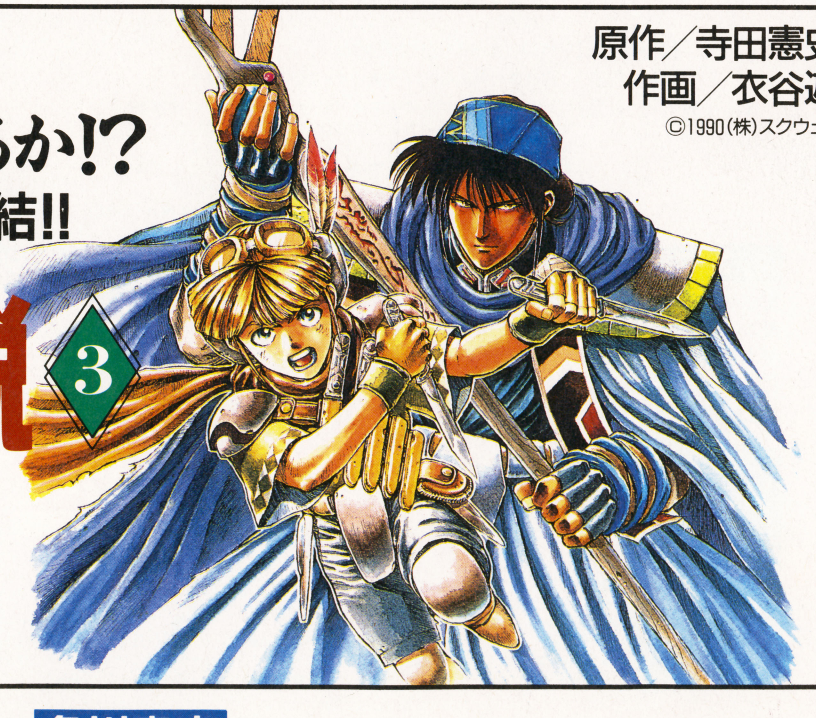
ドラゴンコミックス

原作／寺田憲史
作画／衣谷遊
©1990(株)スクウェア

## 魔王ザンデを倒せるか!?
## 人気RPGコミック遂に完結!!

# 悠久の風伝説 3

ファイナルファンタジーIIIより



定価950円(税込) B5判変型

**9月7日発売**

角川書店

KOEI

# 蒼き狼と白き牝鹿
## 元朝秘史
## 発売記念

# 伝説
# 光栄特別試写会に

協賛：㈱セガ・エンタープライゼス・東宝東和㈱・日本電気㈱・富士通㈱
協力：Oh! PC編集部・コンプティーク編集部・Theスーパーファミコン編集部・BEEP!メガドライブ編集部・ポプコム編集部・マイコン編集部・マイコンBASICマガジン編集部・マルカツスーパーファミコン編集部・ログイン編集部（アイウエオ順）
後援：駐日モンゴル国大使館・日本モンゴル文化交流協会

**「信長の野望」「三國志」と並ぶ光栄・歴史三部作「蒼き狼と白き牝鹿」――**
**史上最大の帝王、チンギス・ハーンの物語を日蒙共同でついに映画化!!**

モンゴルからユーラシア全体へと瞬く間にその勢力を広げた奇跡の英雄、チンギス・ハーン。彼の偉業が今、自らが築いた国・モンゴルの力でスクリーンによみがえる！
時は12世紀末。何世紀にも渡る略奪と争いの歴史に、モンゴルの民は疲れ果て、古来より伝わる救世主『蒼き狼』を待ち望む日々が続く。そんなある日、王家の血をひく草原の勇者・エスゲイにひとりの男子が誕生した。彼の名はテムジン。彼こそが後のモンゴル族のハーン（王）、チンギス・ハーンの尊称を受ける男だったのである―――モンゴル民族唯一の書「元朝秘史」に基づき、ドラマティックに、ダイナミックに、『蒼き狼』チンギス・ハーンの生涯を描き出す超大作。撮影期間3年、登場する人馬はのべ10万騎。まさに破格のスケールで13世紀のロマンが再現される！

東宝東和配給・世紀の大作「チンギス・ハーン」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催！全国6ヶ所・合計5千組1万名様を抽選でご招待いたします。しかも、来場された方にはダブルプレゼント！どうぞ、ふるってご応募ください。

【ダブルプレゼント賞品】
●日本電気㈱：PC-9801FA……6名様
●富士通㈱：FM-TOWNS……6名様
●㈱セガ・エンタープライゼス：メガドライブ……12名様
●光栄：ファミコンソフト「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」……100名様
●光栄：サウンドウェア「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」（CD/CT）……1,000名様
●光栄：「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」ジグソーパズル……4,000名様　その他多数の賞品があります。

【応募方法】官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業および希望の会場名をご明記の上、下記宛にお送りください。
（アンケートハガキは無効です）
〒162　東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
㈱角川メディア・オフィス　マルカツスーパーファミコン編集部「チンギス・ハーン」試写会係　宛

【応募締切】平成4年8月25日（当日消印有効）

【当選発表】ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

【試写会日程・会場】
9/10㈭　大阪地区：厚生年金大ホール（6:00開場/6:30開演）
9/14㈪　東京地区：渋谷公会堂（6:00開場/6:30開演）
9/16㈬　札幌地区：共済ホール（6:00開場/6:30開演）
9/21㈪　名古屋地区：愛知（県）勤労会館（6:00開場/6:30開演）
9/23㈷　福岡地区：都久志会館（1:30開場/2:00開演）
9/25㈮　横浜地区：神奈川県立青少年ホール（6:00開場/6:30開演）

**チンギス・ハーンの激動の生涯をゲームで体験！KOEIの『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズ好評発売中!!**

*愛に生き戦いに生きた英雄、チンギス・ハーン。*
*彼が抱いた夢が、ロマンが今、コンピュータゲームで再現される。*
*裏切りの続く日々の中で、血の絆がどれほどの力を持つか？*
*そして愛する人のために戦う男は、どこまで強くなれるか……？*
*あなたがチンギス・ハーンその人になった時、全てがわかる。*

### 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●ファミコン/パソコン各機種：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
●ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD:H29E-20002:2,987円/CT:26CE-1002:2,678円（税込）

### 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

●パソコン：PC-8801SR以降・PC-9801VM/UV以降（9月発売予定）：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円
●サウンドウェア　CD:KECH-1029:2,900円（税込）

株式会社光栄

## チンギスハーンの蒼き狼、スクリーンに再来!!

# カップルで1万名様ご招待!

豪華ダブル
プレゼントつき!!

チンギス・ハーン

**モンゴル文字復興に伴う教育募金のお願い**

みなさんは『モンゴル文字』をご存知でしょうか? チンギス・ハーンがウイグル文字を原型にして作らせた長い歴史のある文字ですが、1950年より使用を制限されていました。現在では、この『モンゴル文字』を復興する運動が進められ、1994年に公式文字として書物・教科書等に再度使用されることが決定していますが、モンゴルでは、それに必要な印刷設備や費用が大幅に不足しています。

今回の募金はその運動を援助し、青少年の教育を少しでも手助けをするために行われます。集められたお金は、モンゴル大使館を通じて、教科書の制作等の資金として運用されます。

下記の金融機関にてお取扱いいたしますほか、試写会当日の会場でもお受けいたしますので、みなさまのご好意をお待ちしています。

横浜銀行日吉支店　普通1109554　　富士銀行渋谷支店　普通2608018
住友銀行渋谷東口支店　普通1398076　　さくら銀行渋谷西支店　普通3630900　　「モンゴル大使館　元朝秘史(ゲンチョウヒシ)」係

# THE ISLAND OF DREAMS

## DATA CHECK!

▶『ロードス島戦記スペシャルCDパッケージ』
8月31日発売　CD6枚組で定価10,000円
全国書店にて好評予約受付中！

▶劇場版アニメ『サイレントメビウス2』（同時上映『アルスラーン戦記II』『風の大陸』）
8月28日(金)まで、全国松竹洋画系にて、大好評上映中!!

LODOSS

## 特典満載のCD『ロードス』

### 『ロードス島戦記スペシャルCDパッケージ』

カセットブック『ロードス島戦記』ＣＤ化の続報だ。正式タイトルは『ロードス島戦記スペシャルＣＤパッケージ』に決定。内容は以前にもこのコーナーでお知らせしたとおり、これまでに発売されたⅠ～４巻と最新刊の５巻「開かれた森」、そして特典のＢＧＭ集もついたＣＤ６枚組セットになる。パッケージは出渕裕先生描き下ろしのジャケットによる、豪華ブック型だ。ちなみに最新刊５巻のカセットブックは秋まで発売されない。ファンならこのＣＤを見逃すわけにはいかないね。発売は８月31日。価格は10,000円(税込)なり。

⬆原作の水野良先生（右から２番目）と、主演の草尾毅サン、冬馬由美サン、井上和彦サン(左から)。

⬆パッケージもカッコイイ。ファン必携のアイテムだ。

COMIC

## いよいよ単行本発売!!

### 『ファイアーエムブレム』

任天堂から発売されたファミコンＳＬＧの名作『ファイアーエムブレム』が、コミック化され、いよいよ単行本で登場する。この作品は、『ＡＳＵＫＡ増刊 ファンタジーＤＸ』に掲載され、人気を集めたもの。作者は、佐野真砂輝＆わたなべ京のコンビ。今年の３月には、ファミコンで『外伝』も発売され、再び『ファイアーエムブレム』の世界にハマッた人も多いハズ。王国復興のために戦うマルス王子たちの冒険を、今度は是非ともコミックスで味わってほしい。単行本第１巻は、角川書店あすかコミックスＤＸより、８月20日発売。定価520円。

⬆ＳＬＧの名作『ファイアーエムブレム』シリーズ。この『外伝』も大好評だった。

PCM

## マニア情報をデジタルで聞け

### ウルトラマニア・バンザイ

この６月、ＣＳ放送の個人視聴オープンにともなって開局したラジオ放送局「ＰＣＭジパング」。ＣＤを上回るという高音質デジタルサウンドが話題になっているけど、音質だけでなく番組内容のユニークさにも注目したい。同局のマニア向けチャンネル、Ｚ―３で放送中の「ウルトラマニア・バンザイ」は㊙読者に特にオススメの番組。ＳＦファンタジー、ゲーム、映画、オーディオ、アニメ＆コミックの５ジャンルについて、その道の有名人がマニアックなトークを聞かせるというものだ。これまでもコミックなら大塚英志さん、ゲームなら黒田幸弘さんなど、㊙になじみの深い方々が出演して味のある話をたっぷり話してくれたぞ。

この番組以外にも、Ｚ―３には「ハウ・トゥ・ウィン競馬」、「ハイパースピリッツ」などマニア指向の番組がいっぱい。興味のある人は右の番組表でチェックしてちょーだいね。

### PCM ZIPANG "Z-3" TIME TABLE　(8/3～11/30)

| | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 | 日 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 放送開始 10:00（土、日曜日 9:30） | | | | | | |
| 10:00 | ZIPANG・ベスト・ブック | | | | | ZIPANG 中央競馬実況中継 | |
| 10:30 | ハイパー・スピリッツ | | | | | | |
| 12:00 | スパイス・オブ・ライフ | | | | | | |
| 15:00 | ザ・ミュージック・マニアックス | | | | | | |
| 16:30 | ZIPANG・ベスト・ブック | | | | | | |
| 17:00 | ハイパー・スピリッツ | | | | | MUSIC | |
| 18:30 | ウルトラ・マニア・バンザイ | | | | | ウルトラ・マニア・バンザイ | |
| | ＳＦファンタジー | ゲーム | 映画 | オーディオ | アニメ&コミック | | |
| 20:30 | ハウ・トゥ・ウイン競馬 | | | | | | |
| 21:00 | アクロス・ザ・シーン | | | | | | |
| | 放送終了 21:10（土、日曜日 21:00） | | | | | | |

 ©Nintendo

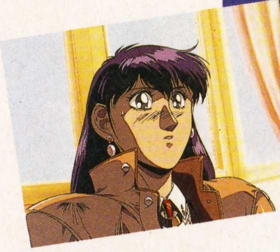
## サイレントメビウス NEWS II CHAPTER:10

大ヒット上映中の『サイレントメビウス２』。キミは、もう観てくれたよね。そんなキミももう１度観よう！　と思ってしまう、初日の熱狂レポートと、お得な情報をお届けするぞ。

# スタッフも声優さんもファンも興奮

７月18日、待ちに待った公開初日。舞台あいさつの行われた、東京・渋谷のシネパレスと銀座・東劇には、あいにくの雨にもかかわらず、徹夜組を含め合計2000人以上が詰めかけた。両劇場とも超満員で、ゲストの人たちも、あまりの熱気に押されぎみだったほど。

『サイレントメビウス２』からは監修の菊池通隆氏、監督の井手安軌氏と、香津美役松井菜桜子サン、由貴役岡本麻弥サンが出席。松井サンが「前作をしのぐ仕上がり」と言えば、岡本サンも「ぜったいにオススメの作品です」と力強く宣言。主演の２人が、そろって自信のほどを見せてくれた。ファンの人も大満足のようすで、大ヒットを予感させる初日だった。まだ観てないキミも、こりゃ劇場へ行くしかないよね。



⬅"戦いはまだ終わらない"。前作で母を失った香津美が、妖魔と対決し、AMPに加入するまでを描く

⬆大入りに大喜びの角川社長(左)と菊池通隆氏。
➡初日あいさつに集まってくれた声優さんたち。

## 大ヒット御礼! のプレゼント大放出

『サイレントメビウス２』をはじめとする、角川アニメ「NEO英雄伝説」を上映しているすべての劇場では、今、"スピードくじ"を実施中だ。もちろん、映画を観に行った人はみんな引けて、合計17,000名にステキな賞品がその場でもらえるんだ。そして、８月10日からは、さらに賞品がグレードアップ！

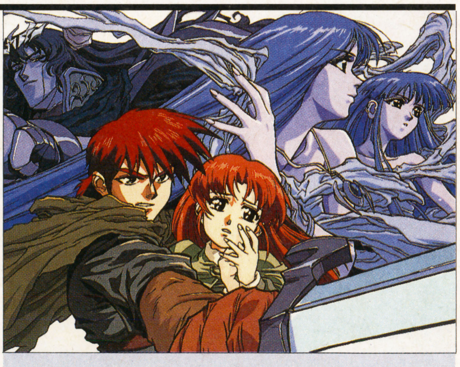
３作品のセル画や、岡本麻弥さんと山口勝平さんが出演している『アニメキングダム』特製番組カセットなど、ココだけでしか手に入らないアイテムが大放出される。しかも毎週土曜・日曜は女性が1000円に割引。ファンにはうれしいニュースだね。

⬆東海ラジオで大好評放送中の『アニメキングダム』。

---

## NEWS FROM Ys OVA ニュース フロム イースOVA

絶好調で製作進行中のOVA「イースII」。年末の第１巻発売を待ちきれない人は、しばらくの間このコーナーの情報で我慢してくれい。そのぶんビデオの出来は保証するからさあ…。



# OVAプロジェクトは絶好調で進行中

主人公アドルの優しさと強さ、少女リリアの温かさ、女神フィーナとレアの慈愛…。『イース』の魅力として、まずそのキャラクター設定の素晴らしさを挙げる人は多いはずだ。順調に製作の進むOVA『イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険』でも、キャラクターデザインに関しては最新の注意が払われている。ディティールの追及はもちろん、キャラの性格をも醸しだすような配慮のもと、各キャラのデザインは次々と完成に向かっているとのことだ。

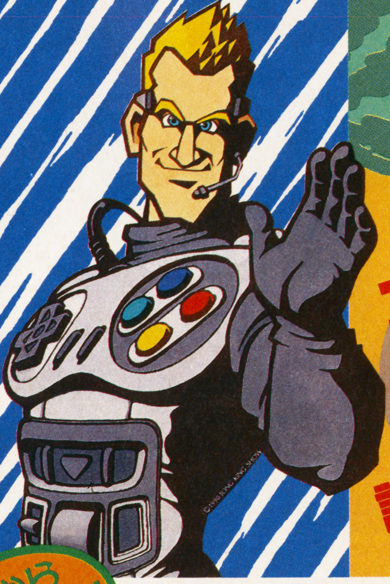
今回お見せする写真はまだ仮イメージのものだが、登場人物はだいたいこんな感じになると思ってほしい。これだけでも、けっこうワクワクさせられちゃうよね。

さてキャラクターの話はひとまずおいて、ここでとっておきの情報をお届けしたい。ファンならだれでも気になるビデオ購入特典は、他では手に入らないアイテムになるらしい。内容はまだハッキリいえないが、かなり期待していいようだぞ。そして期待といえばもうひとつ、発売記念イベントも大物ゲストを招いて大々的に開催されるとのこと。詳細はもうすぐ発表できると思うのでこちらもお楽しみに。待てば待つだけ楽しみの増える『イース』OVA情報でした！

**イース 天空の神殿** アドル＝クリスティンの冒険

アニメーション製作…東京キッズ
製作・発売…日本ファルコム、キングレコード株式会社、角川メディア・オフィス
販売…キングレコード株式会社、角川書店
■発売スケジュール(予定)
第１巻…'92年12月　第２巻…'93年２月
第３巻…'93年４月　第４巻…'93年６月
■各巻30分・VHS・ステレオHiFi
■予価各5,800円(税込)　LDも同時発売予定

Ⓒ麻宮騎亜／角川書店／日本ビクター／パイオニアLDC　Ⓒ1992 日本ファルコム／キングレコード／角川メディア・オフィス



# 発売ラッシュにつき増ページ

スーパーファミコン & ファミコン 話題作18本収録

# NEW GAME

9月発売のもうすぐ遊べるドキドキソフトに、超新作のワクワクソフト。こんなにいっぱい、あるのだぞ！

これから WAKUWAKU

## MOTHER2 ギーグの逆襲

画面構成とかシステムとか、そういうことではなくて、ちゃんと世界を楽しみたい。その世界が、少し開けた！

| SFC | 任天堂 | ¥8,900 | 11月下旬発売 | RPG | 12M | B |
|---|---|---|---|---|---|---|

## 見えてきた"M2"の世界!! 最初の町から3番目の町まで そして…さらに……

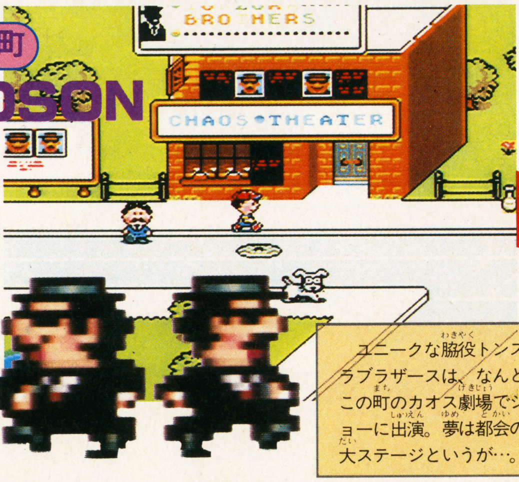
アメリカ風の田舎町で起きた、不思議な出来事。それが前作。現代劇という、RPGではちょっと異色のステキな世界は、『2』にも当然受け継がれる。すでに公開された最初の町は、前作とほとんど同じイメージのアメリカ西海岸タッチの町だ。しかし冒険のずっと先には、ヨーロッパ的な、はたまた東洋的な町も登場することが判明したぞ。"世界"を大切にするゲームだけに、今作に登場する世界一周スケールの町々も、とても個性的。そんな町で巻き起こる楽しいイベントも、ちょっとだけ教えてあげる。

最初の町 ONETT

名前も分かりやすい最初の町。前作と同じように、アメリカの田舎町らしき風景だ。その"らしさ"もグレードアップしてる。

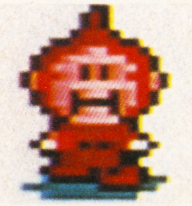
⬆長距離バスグレイハンドで移動する。

2番目の町 TWOSON




ユニークな脇役トンズラブラザースは、なんとこの町のカオス劇場でショーに出演。夢は都会の大ステージというが…。

## このオサルさん、どこにいる?



バルーンモンキー

『MOTHER』は人もオモシロイ。人ではないが、このバルーンモンキーも『2』のユニークキャラ。自慢の特技があるらしい。

前作にも…

⬆おかしなオサルさんがいっぱいの洞窟があったんだ。

## STUFF'S SPECIAL

パッと見て、「あっ、楽しそうだ」と思えるのが"MOTHER2"のすごさだと思います。

ゲームプロデューサー 石原恒和

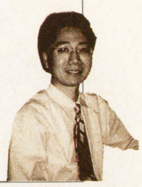
("MOTHER" シリーズとは?)

一緒に成長していくもの。またまだピカピカな小学生の気持ちです。

音楽担当 田中宏和

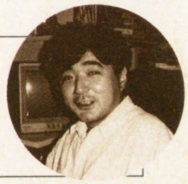
("MOTHER2" とは?)

ひのき舞台であり、勉強の場です。



シナリオアシスタント 三浦昌幸

自分でとんでもないプログラムを書いてるなあという気がします。高圧縮、高速動作、マルチタスク……。



プログラマー 大森田不可止

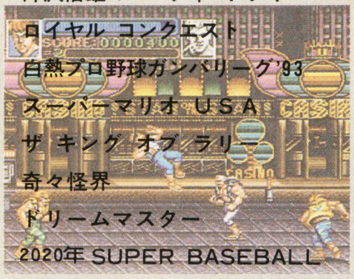
ジ大サービス

# EXPRESS

## 夏休み拡大版

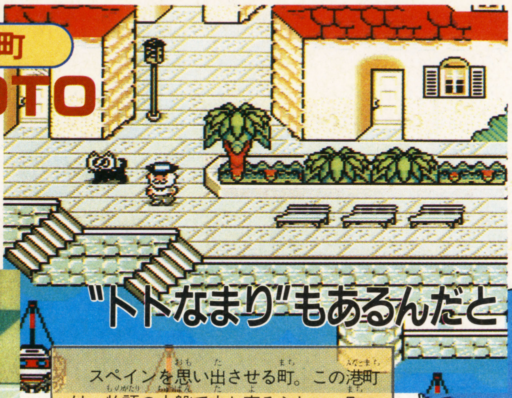
### MENU


MOTHER2　ギーグの逆襲
スーパーマリオカート
アクスレイ
ソニックブラストマン
スカイミッション
スーパー麻雀大会
ガンフォース
対決!!　ブラスナンバーズ
レナス　古代機械の記憶
リターン・オブ双截龍
芹沢信雄のバーディートライ
ロイヤル コンクエスト
白熱プロ野球ガンバリーグ'93
スーパー マリオ USA
ザ キング オブ ラリー
奇々怪界
ドリームマスター
2020年 SUPER BASEBALL



## アメリカっぽい町だけじゃない ボクは冒険もっとしたいんだ

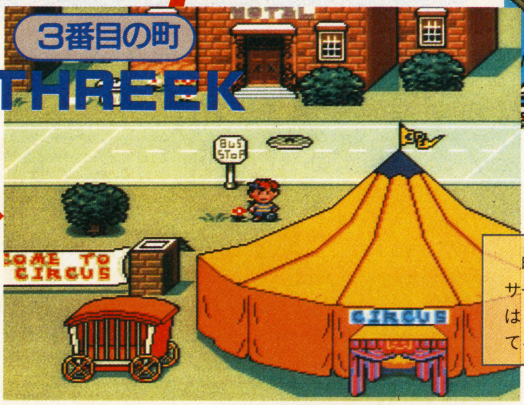
港町 TOTO



"トトなまり"もあるんだと

スペインを思い出させる町。この港町は、物語の中盤で立ち寄るらしい。町の人々は、北海道弁に似た"トトなまり"で、お出迎えしてくれるらしい。

3番目の町 THREEK



町のサーカステントで行われてるのは、サーカスにあらず、なんと会議。その議題は"ゾンビ対策"。町ぐるみで連日討論されてるんだって。どう"ゾンビ対策"するの?

## リゾート感覚にオリエンタルムード、町の魅力も広がった

確かに神秘的。古代宗教の聖地か? とにかくオリエンタルムードがいっぱい。荘厳たる建物だけど、ギーグ城なんてシロモノじゃありません。

宮殿には誰が?

神秘の町 RAMMA

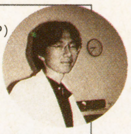
## TALK

"MOTHER"は母です。
ただし、子供がつくる母です。
厳しく優しい母と、
遊びたいと思ってます。

総監督　糸井重里

いつも面白い話やヘンなアイデアがたくさん出て、すごく盛り上がってるんです。

アシスタントプログラマー　松井仁



("MOTHER2" とは?)

良いネタいっぱいの「上にぎり」だと思います。

サブプログラマー　丸田康司

("MOTHER2" とは?)

へたなクルマやお金より、価値のあるもの。

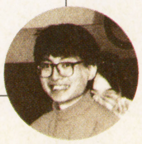
グラフィックアシスタント　柳沢康敬

"MOTHER2"で目指したアメリカ的で明るくてポップな世界を、プレイヤーの方に楽しんでいただければ、うれしいですね。

アートディレクター　大山功一

音楽担当　鈴木慶一

ゲームミュージックというのは、ゲームをしている間はずっと流れつづけるということ。つまり、ずっと聴いてもらえるということだな。これは音楽家冥利につきますね。



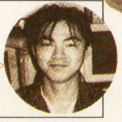
"MOTHER2"は、大きな試練です。

ゲームデザイナー　三浦明彦

("MOTHER2" とは?)

ラジオです。

サウンドプログラマー　上野利幸



("MOTHER2" とは?)

すっごく楽しいパズルです。

ビジュアル担当　崎山啓之

©Nintendo

もうすぐ DOKIDOKI

# スーパーマリオカート

8月27日 緊急発売

ファン待望のマリオシリーズ最新作は、なんとＲＣＧ。おなじみのキャラがコース狭しと走り回るぞ！

| SFC | 任天堂 | ¥8,900(込) | 8月27日発売 | ＲＣＧ | 4Ｍ |
|---|---|---|---|---|---|

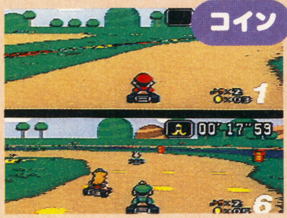
## マリオワールドをカートでカッ飛ばそうぜ！

『Ｆ－ZERO』に続く任天堂ＲＣＧ第２弾は、ちょっとコミカルなカートゲーム。速く走るというよりは、車体をガツンガツンぶつけあいながら、みんなでワイワイ楽しむといったカンジなんだよね。

タイトルからもわかるようにゲーム全体の雰囲気は『スーパーマリオワールド』風。コース上にハテナブロックがあったり、スーパーキノコでダッシュしたりと、シリーズのファンならハマること間違いなしのＲＣＧだ。

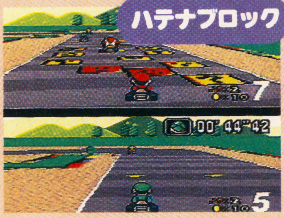
### マリオっぽい好演出が光る！

コイン



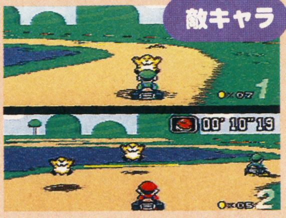
⬆路上のコインを拾うとスピードＵＰ。敵と接触すると落としちゃう。

ハテナブロック



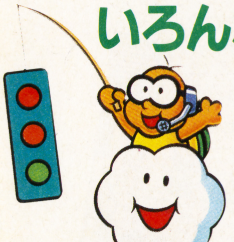
⬆この上に乗るとランダムでアイテムを入手。もちろんキノコもあるぞ。

敵キャラ

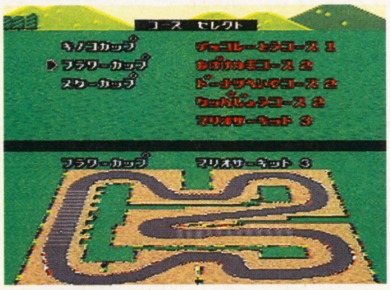


⬆『ワールド』でおなじみの敵キャラもジャマしてくれる。チョロブーだ！

## いろんなモードで勝負



１人でも２人でも、どっちで遊んだって楽しいこのゲーム。４種類あるモードはどれも面白くて選ぶのに迷うほど。キミならどれから遊ぶかな？




⬅タイムアタックモードでのコース選択画面。中央のヘアピンが厄介だ。

## マリオカートGP

### めざすは栄光のチャンピオン

８人のドライバーがチャンピオンをめざし、激闘を繰り広げちゃうのがこのモード。全部で３種類の選手権があり、それぞれに５つのコースが用意されている。レースに５位以下だと失格。もう一度そのレースからやり直しになるぞ。もちろん、友達と２人で優勝カップを争うこともＯＫだよ。しかも、ある条件を満たして３つのカップをクリアすると、スペシャルコースが登場するらしい。

### 8台参加

⬅総勢８台が狭いコースをガンガン走る。順位の状況を知らせてくれる下の画面がとてもコミカル。

5位以下だと失格

➡２Ｐ側は残念ながら失格だ。しかし、１Ｐのおかげで次のレースに進むことができそうだぞ。

### ポイント制なのだ

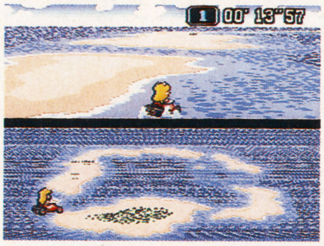
⬅順位が高いほど多くのポイントがもらえる。次のレースのスターティンググリッドもこれで決定。

Ⓒ1992 Nintendo

## タイムアタック
### 相手はもうひとりの自分だ

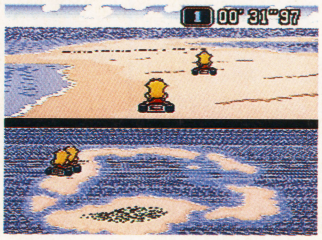
ＲＣＧ史上初の画期的なシステムが採用されているのがこのタイムアタック。１度コースを走り終わるとその走りを記憶したＣＯＭが、同じようにコースを走ってくれるのだ。しかも、そのＣＯＭといっしょに走ることまでできる。つまり、その時点で最速の自分とコンマの世界で果敢に勝負ができるわけ。

### １回走ると



➡どのコースでもいいので、走り終えてみよう。

### 自分の影が出現！



➡さきほど走った自分が相手になってくれる。負けるか！

## VSマッチレース
### １対１の真剣勝負

友達と心ゆくまで勝負できるのがこのＶＳマッチ。コースを走るのは２台だけなので、キャラ同士の接触はあまりない。ハテナブロックから出現するアイテムが勝負を分けるかも。

それと、マリオカートＧＰに登場するコースから好きなものを選べるので、ＧＰの練習用として走るのもいいかもね。

### 参加するのは２台

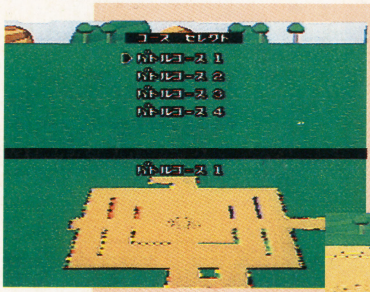
➡コースはＧＰと同じだが、このモード専用の敵が出現。

### 198試合まで戦う？

➡電源を切らない限り対戦結果は残る。最高198試合。

## バトルゲーム
### 抱腹絶倒大パニック

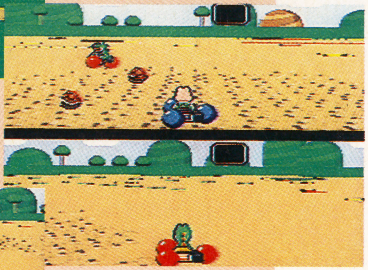
相手のキャラについている、３つの風船を全部割った方が勝ち。ルールはいたって簡単なんだけど、これがなかなかハマっちゃうのだ。サーキットではあんなにうまく走れたのに、なぜかここではうまくいかない。そのうち相手からの攻撃が……。パニックになること必至のこのバトルゲーム、ほとんど勝負は運次第といってもいい。それがまた楽しいんだけど。




### コースは単純だけど

➡ＧＰモードに比べるとコースレイアウトは少々単純だ。往年の名作アーケードゲーム『ヘッド・オン』を思いださせる。

### 相手の風船を割ろう

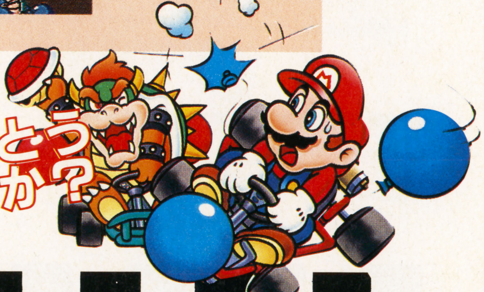


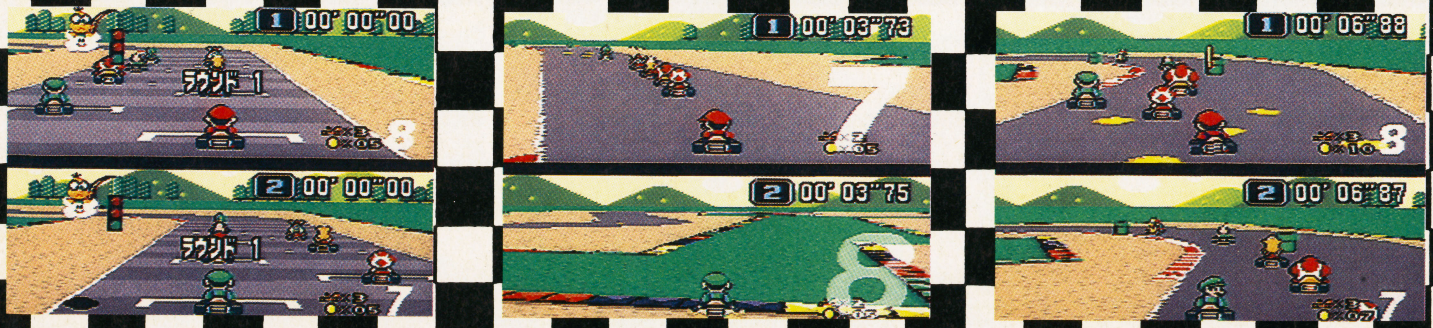
➡どんな手を使ってもいいから相手の風船を全部割れば勝ち。往年の名作ＡＣＴ『バルーンファイト』を連想させるなぁ。

### これはやめられまへん

➡勝負のつく頃には、両者とも頭の中がパニックになっているはず。それぐらいこのゲームは熱い。そう、往年の……。

## 長年の因縁にとうとう決着がつくか？





## 8種類のキャラで激走

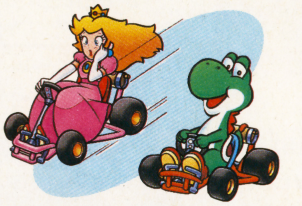
プレーヤーが選べるキャラは8種類。『F-ZERO』のようにキャラごとに性能が微妙に違っているのだ。それぞれのタイプにキャラは2台ずつ用意されている。これでまったく同じ性能で勝負することもできるので、ご心配無く。あとはテクニックの勝負だ！

←各キャラはCOMが操作すると個性的な攻撃を仕掛けてくる。

### 標準性能タイプ　マリオ&ルイージ

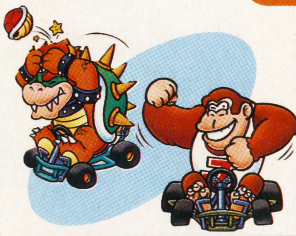
加速、最高速ともに平均的な力を持っている。COMの操るこのキャラは、突然無敵状態になって体当りしてくるぞ。

### 加速重視タイプ　ピーチ姫&ヨッシー



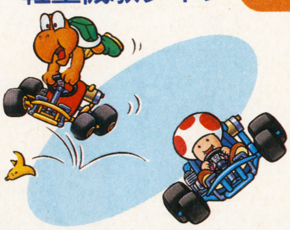
加速性能がいい。敵と接触しても、すぐに速度を取り戻せるのだ。COMの場合ピーチ姫は毒キノコ、ヨッシーは卵で攻撃。

### 高速安定タイプ　クッパ&ドンキーコングJR



加速性能は悪いが、最高速度は一番だ。当たり強いのも嬉しい。敵にまわすとクッパは火の玉、コングはバナナの皮で攻撃。

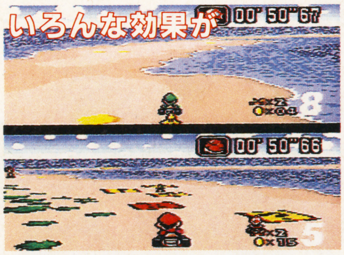
### 軽量機敏タイプ　ノコノコ&キノピオ



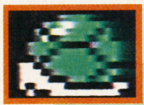
滑りにくく、ハンドリングもいい初心者向けのキャラ。COMのときの攻撃方法はノコノコが甲羅でキノピオは毒キノコだ。

## アイテムで逆転を狙え

上級者がレースに勝つのは当たり前。だけど、そればっかりじゃつまらない。そこで一発逆転の思いを込めて登場するのがこのアイテムたち。コミカルな外見ながらもその威力は絶大。しかし、どのアイテムが手に入るかはランダムだ。ビギナーにも優勝のチャンスはある！

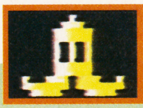



←イナズマを使った。小さくなった敵キャラは踏み潰せるぞ。



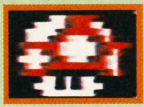
**ミドリ甲羅**　キャラの前方へ甲羅を発射して敵キャラをスピンさせることができる。壁に当たると跳ね返る。

**アカ甲羅**　前方にいる敵に当たるまで追い回す追撃弾だ。ただし、壁に当たると消えてしまうので注意。

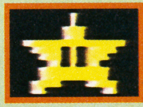


**バナナの皮**　自分の後方にバナナの皮を落とすことができる。これを踏んづけたキャラはスピンしてしまうぞ。

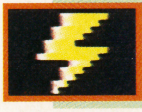
**羽根**　L、Rボタンでのジャンプよりも高く飛べる。障害物を越えることができるぞ。ただし、1回のみ。



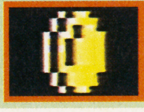
**キノコ**　一定時間最高速以上で走ることが可能。しかし、敵キャラと接触するとスピンしてしまう。



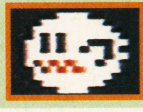
**スター**　キノコのパワーアップ版。ダッシュに加えて一定時間、無敵状態にもなる。かなり使えるぞ。



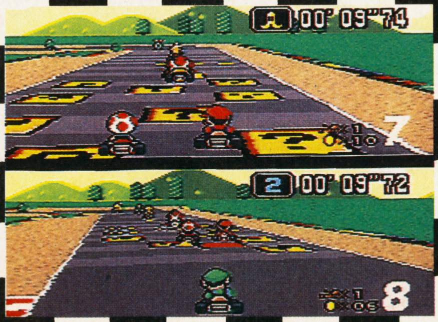
**イナズマ**　自分以外のキャラを一定時間、小さくしてしまう。その間は敵のスピードがダウンしている。

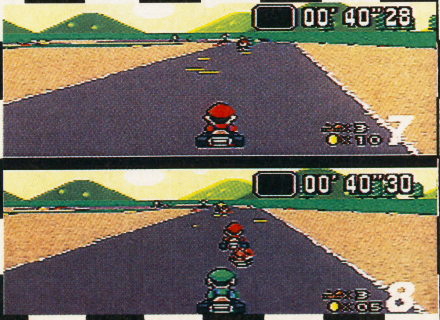


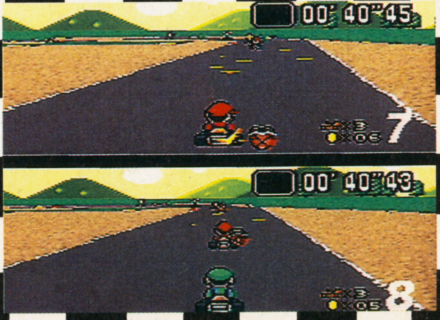
**コイン**　カートをスピードアップさせるコインが2枚もらえる。バトルゲームでは登場しないアイテム。



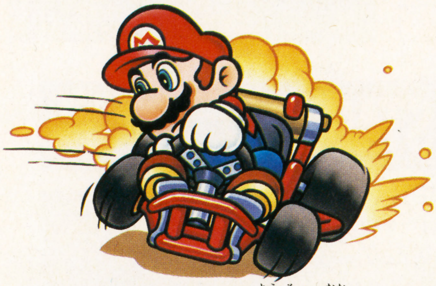
**テレサ**　バトルゲームだけに登場。相手のアイテムを奪い、さらに相手の画面から自分の姿を消す。







## このゲームならではのテクニックを伝授！

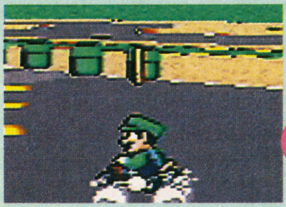


なにかとランダムな要素が多い、このゲーム（それが面白いんだけど）。ここはテクニックをしっかり身につけて、レースを少しでも有利に展開しよう。

まず、絶対覚えてほしいのがドリフト走行。ヘアピンなどでは必携テクだぞ。そして、障害物は越えられないミニジャンプもジャンプバンやダッシュバンなど路面上にあるものならクリアできる。加えてキノコやスターなどでダッシュ状態になっているときはダートを走っても減速しない。これは『F-ZERO』にもあったテクだよね。それからコースによってはショートカット用の隠し通路があることも。これはぜひ見つけておきたい！

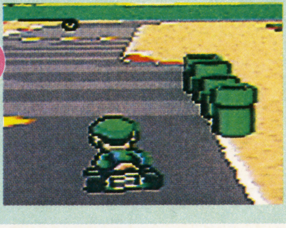
⬅おばけやしきコースは壁に当たると、そこが消えてしまう！

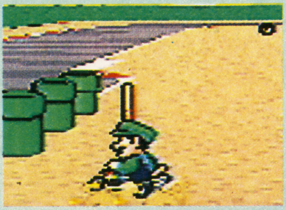
### その1 ヘアピンではドリフト走行で！



⬆ヘアピンなどの急コーナーでは、進入時に✚ボタンと曲る方向へＬかＲボタンを押しっぱなしにする。

⬇すると、マシンは横滑りしながら最短距離でコーナーを脱出。見た目もかなりイカすテクニックだぞ。



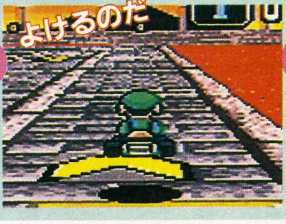


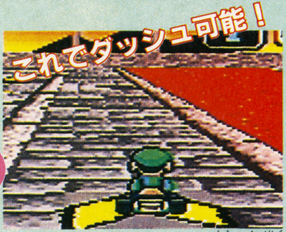
⬆ドリフトさせすぎると、あえなくスピンアウト。アクセルオフするかカウンターをあてるようにしよう。

### その2 ミニジャンプでトラップをよけろ！

⬆ダッシュバンの前にジャンプバンが。この場合ジャンプバンを使うとダッシュバンを飛び越えてしまう。

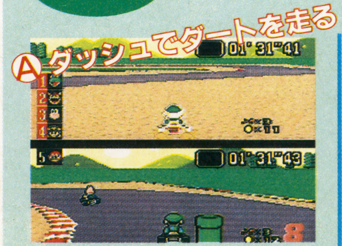
⬇そこでＬかＲボタンのミニジャンプでジャンプバンを飛び越える。これなら飛行距離が短いので……。




⬆ばっちりダッシュバンの上に着陸だ。コースもストレートだし、思う存分ダッシュできるってもの！

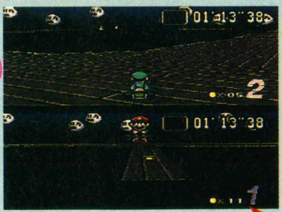
### その3 長～いコースもショートカット！

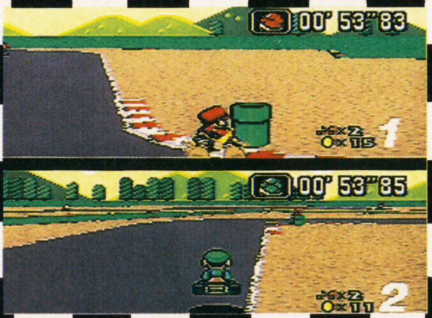


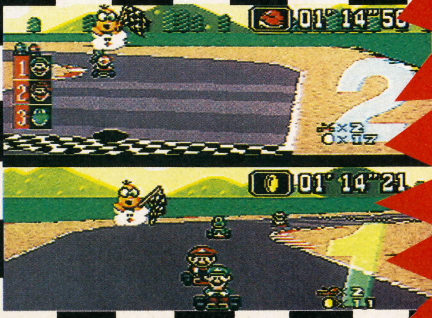

⬆キャラが点滅しているときはこんなところを走っても減速しないぞ。

⬆普通なら右へ曲ってしまうところだが、羽根を持っているなら直進だ。

⬇羽根を使えば隠し通路に着陸ＯＫ。コインももらえて一挙両得だぜ。







キミもチャンピオンをめざせ

もうすぐ DOKIDOKI

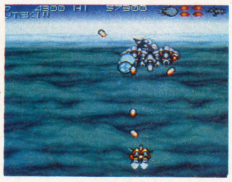
# アクスレイ

| SFC | コナミ | ￥8,800 | 9月11日発売 | STG | 8M | —— |
|---|---|---|---|---|---|---|

ＳＴＧの爽快＆スリル感の壁をつき破る、革命ゲームがついに出現。新感覚の疑似３Ｄシューティングだ。

## 奥行きがキモチイイ疑似3DSTG

縦スクロールの操作性の良さと３Ｄの爽快感をミックスした、疑似３Ｄステージがウリの新感覚ＳＴＧ。画面の奥から迫りくる敵を撃ち落とすのは快感！　途中横スクロール面も入り交じり、本格ＳＴＧファンにはこたえられないのだ！　ＳＴＧの新境地を開拓する１本だ。



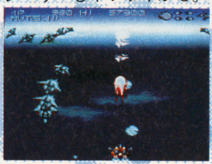
➡新機軸の画面でキミのテクは通用するか？

## STAGE1 雲の惑星で空中戦！

クモの糸に捕まるとピンチ！

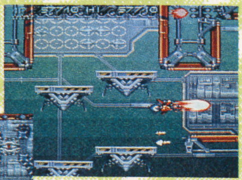
⬅そしてこれがボス。吐き出す糸に捕まると動けなくなるぞ！

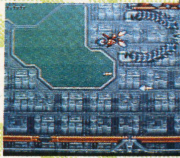
➡中ボス出現！バラまく弾に気をつけろ。



⬇ザコ敵がうっとおしい。レーザーじゃツライかも。

## STAGE2 コロニー内部は障害だらけ





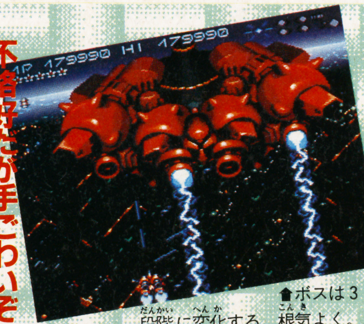
➡上下に移動するゴンドラを避けて進め。

⬇触手を伸ばす敵は中央が弱点だ。

ビヨーンと伸びるぶっといレーザー！

➡ボスは巨大なロボットだ。弱点はドコ!?

## 不格好だが手ごわいぞ



⬆ボスは３段階に変化する。根気よく。

## 効果的な武器を選んでGO!

自機には、ボム、バルカン、レーザーの３系統の武器を装備。ステージクリアごとに新たな武器が。各系統から１つずつ選び、戦うのだ。

## プロミネンスだ！

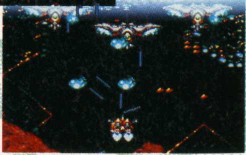
⬆コナミＳＴＧといえばやっぱり…の名物シーン。

## 迫る感じがスリリング

➡中ボスの戦艦。レーザーを撃ってくる。

⬅パイプは継ぎ目を攻撃して破壊。

⬇弾をいっぱい撃ってくるぞ。



ジャマなパイプ

## STAGE3 夜景はきれいだが手ごわい!

## STAGE4 奇妙な生物がうごめくエリア

⬅自機にくっつく敵もいる。こうなるとスピードダウンだ。

⬇水中に潜ることも。不気味な敵が寄ってくる……。

水中戦もおまかせ

⬅多彩な攻撃を仕掛けてくるボス。

水中から顔だすボス

## STAGE5 炎の星を包むプロミネンス

⬅どっかで見た？炎のドラゴン。頭が弱点だ。

➡巨大なワームが炎の海から！　倒せないのが悔しい。



©1992 KONAMI

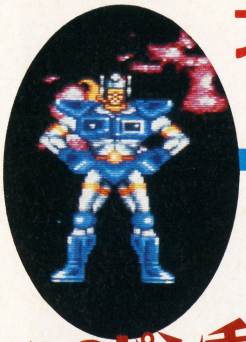
もうすぐDOKIDOKI

# ソニックブラストマン

| SFC | タイトー | ￥8,500 | 9月25日発売 | ACT | 8M | —— |
|---|---|---|---|---|---|---|

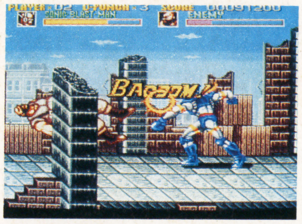
簡単操作だけど技は多彩。豪快バトルの横スクロールACTは、悪もストレスもまとめて吹き飛ばすのだ！

## アーケードのヒーローが、SFCの平和を守るためにやってきた！



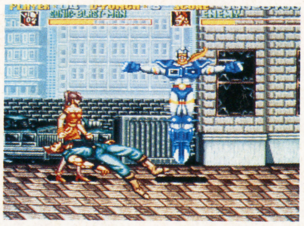
私のパンチを受けてみろ

遥か銀河の彼方から、正義の味方がやってきた。その名も"ソニックブラストマン"！　彼はその強力なパンチを武器に、悪人どもをやっつける。簡単操作でショットパンチやダイナマイトパンチ、スクリューボンバーなど、多彩な攻撃が可能。悪いことをして甘い蜜を吸っているヤツらをバキバキ倒していくのは、見ているだけでも爽快だ。ステージクリア後には迫力のヒットステージも。ブラストマンの活躍は留まるところを知らない、のであった！



⬆ゲーム全編、デカキャラたちの派手なアクションがちりばめられてるのだ。

⬇**スクリューボンバーッ！**　使った後にしばらく操作不能になるのが欠点。



⬆これは画面上のすべての敵にダメージを与える**ダイナマイトパンチ**だ。

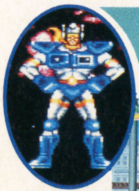
## HIT ステージも健在！

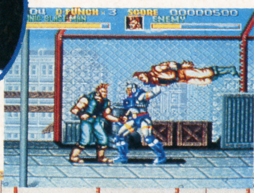
ステージクリア後に現れる、ボーナスステージともいえるのがこのヒットステージ。イージーからハードまで、5ランクから自由に選べるので、初心者でも安心。操作も簡単だ。✚字キーをグリグリ回してパワーを貯め、左右にゆれる照準をターゲットに合わせて思いっきりヒット！　これを3回繰り返し、一定以上のダメージを相手に与えられればOKだ。ターゲットがリアルにゆがんだり景気よく砕け散ったりする様は、1度は見ておきたい。

⬆ここで✚字キーを回してパワーをためて……。

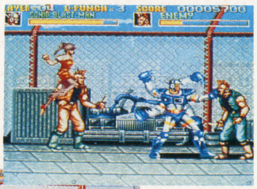
⬇ヒット！　あべし！　なんて声が聞こえそう。

## STAGE1：「女性誘拐犯グループを倒せ!!」

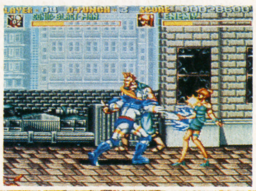




⬅敵をつかんで、他の敵にぶつけろ。



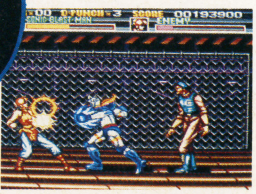
⬅この悪い子め！　正義の鉄拳受けて見よ！



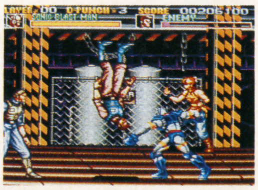
⬅女の敵もいる。悪いヤツは容赦しないぞ！

鉄材の上でボスに正義のパンチ炸裂

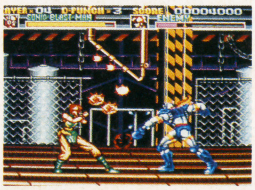
## STAGE2：「工場をたたきつぶせ!!」



⬅工場内には顔色の悪いヤツがいっぱい。

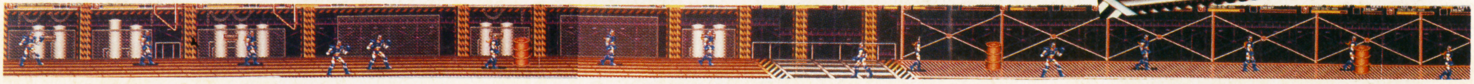


⬅敵ぶん投げる！　これが効率のいい倒し方。



⬅拳法娘はこちらの攻撃を防御する。手ごわい！

双子のボスは強い　どう戦う、ブラストマン





©TAITO 1992

もうすぐDOKIDOKI

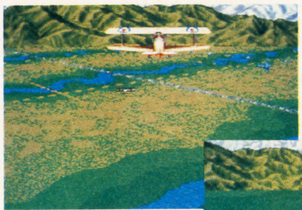
# スカイミッション

第1次世界大戦の大空を舞台にしたフライトSLG。敵国のパイロットとの空中戦にアツくなる！

| SFC | ナムコ | ￥8,300 | 9月29日発売 | STG | 4M | |
|---|---|---|---|---|---|---|

## コントローラを握りしめ、飛び立てエースパイロット！

大空を飛び回る感覚を肌身で感じられるフライトシミュレーションゲームだ。しかしただ飛び回るだけではない。大空には敵国のパイロット、地上には対空砲がキミの戦闘機を撃墜しようと待っている。その攻撃をくぐり抜け、キミは与えられたミッションをクリアしなければならないのだ。空中戦、機銃掃射、そして爆撃。一歩操作をまちがえれば、そこには死が大きな口を開けて待っている。しかし成功すれば、より性能のいい戦闘機が与えられるのだ。キミは大空の戦士としての名誉をどこまで持ち続けることができるか!?



⬅敵が2機も！ うまく操縦しないと、後ろにまわられてやられるぞ。早めに1機やっつけろ。

➡これは低空飛行に失敗して地面とキスしてしまったところ。こうならないよう練習しよう。

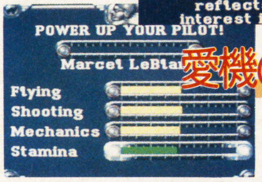
## キミに与えられる選択の余地

自分の分身となる飛行士は6人の中から選択可能。ミッションをクリアすれば好きなように愛機を性能アップ！

### パイロット

➡人によって難度が違う。

### 愛機の性能




⬅どこの性能を上げようかな？

## キミのパイロットとしての手腕を見せるミッションは3つ！

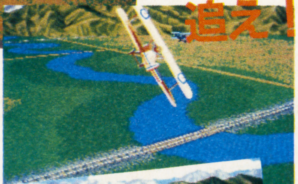
### 敵パイロットを墜とせ！

敵国のエースパイロットを相手に渡り合うミッションだ。敵機を見失わないように旋回し、後ろについたら攻撃！ 2機同時に相手しなければならないこともあるぞ。

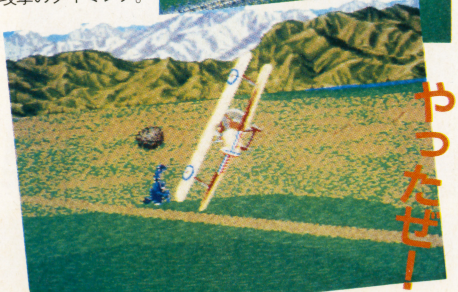
敵機発見

⬅いきなり後ろをとった。でもこの距離では攻撃しても当たらない。

追え！



➡速度、角度をうまく調節して接近していこう。後は攻撃のタイミング。



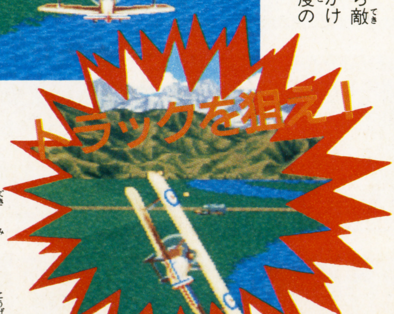
やったぜ！

### 敵部隊を一掃せよ

地上を移動する敵部隊を機銃掃射で壊滅させるミッション。低空飛行しなければならないため、操作を誤ると地上に激突！ かなり難しいミッションだ。

⬅低空飛行しながら敵部隊を探す。これがけっこう大変だ。速度の調整が大事。

トラックを追え！

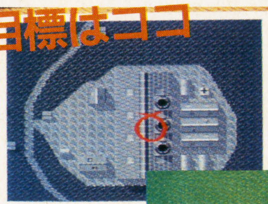


➡そして敵を見つけ、攻撃、破壊！ これでまた愛機の性能が上がるぞ。

### 工場を破壊！

敵の重要建造物を爆撃で破壊するミッション。初めは高く飛んで対空砲をさけ、目標に近づいたら下降して爆撃。そして再び上昇するのだ。

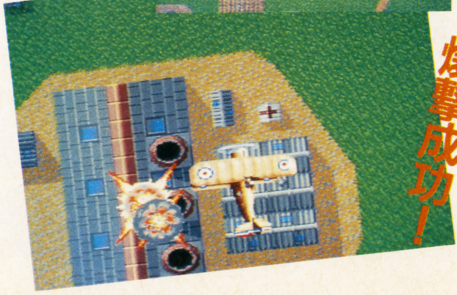
目標はココ



⬅最初に爆撃の目標が表示される。頭にたたき込んでおこう。

対空砲をよけて

➡高いところにいれば対空砲をよけやすい。そうして先に進み……。



爆撃成功！



©1992 NAMCO HOMETEK INC.

もうすぐDOKIDOKI

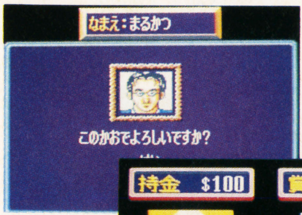
# スーパー麻雀大会

| SFC | 光栄 | ¥9,800 | 9月12日発売 | ETC | 4M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

光栄の歴史SLGでおなじみの人物と卓を囲める麻雀ゲーム。それぞれ打ち方に個性があって楽しいぞ。

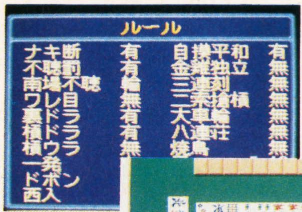
## 歴史上の人物と対決できる夢の麻雀ゲーム！

FCでも人気のあった麻雀ゲームだ。なんといっても対戦相手が個性的。光栄の歴史SLGに登場する人物が、個性をムキ出しにして麻雀を打つのだ。しかもそれぞれがどっかで聞いたようなセリフで対戦中にしゃべるのだからオモシロイ。モードは雀荘モードと大会モードの2つ。ルールも好きなように設定できるようになっている。権謀術数、横やり、脅しの飛び交う世界で、キミは麻雀の腕ひとつでどこまでのし上がれるか⁉




⬅自分の名前と顔をまず登録するというのがユニークなのだ。

➡モードはこの2つ。登場人物すべてのランクも見られる。




⬅これはルール設定画面。どれがどんなルールだかわかるかな?

➡そしてこれが対戦画面。諸葛亮がリーチをかけてきたぞ!

もうすぐDOKIDOKI

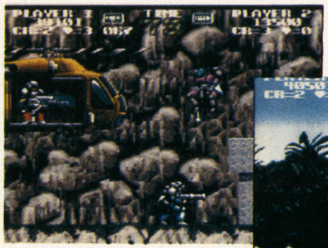
# ガンフォース

| SFC | アイレム | ¥8,300 | 9月発売予定 | ACT | 8M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

装備した武器のみを頼りに敵要塞でドンパチやるハードなACT。2人同時プレイも可能だぞ。

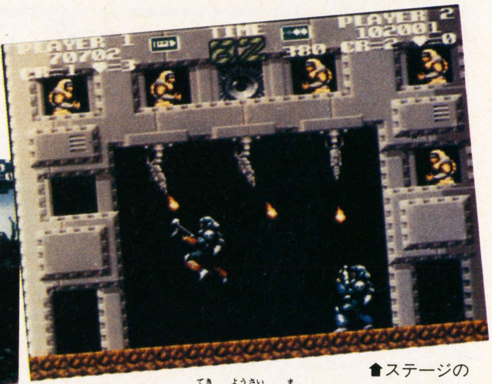
## 西暦2000年のハードな戦いをキミのテクで走破せよ！

西暦2000年、高性能の軍事コンピュータ制御による海上要塞の完成をきっかけに、世界は戦争へと突入。2人の兵士がコンピュータを破壊するため、敵要塞へと送り込まれる。その兵士こそキミ自身。肩から下げた武器を駆使し、敵兵を倒しながら進んでいこう。2人同時プレイで友だちと協力して戦うのも楽しいぞ！



⬆敵軍のヘリを乗っ取ることもできる。これならラクに進めるぞ。

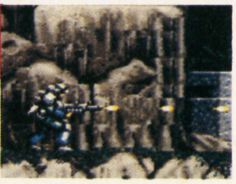
⬇上空から攻撃してきた。でも2人で攻撃すればすぐ破壊できる！



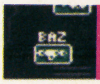
⬆ステージのラストには、敵の要塞が待っている、がんばれ！

## アイテムを取れば、強力な武器が使えるようになる！

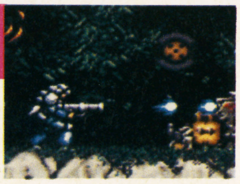
### フルオートマシンガン



ボタン押しっぱなしで攻撃可能。弾数制限があるので補給しつつ進もう。

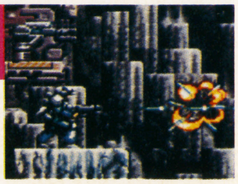



### バズーカ



使用弾数は少ないが威力は強力！ ヘリ、トラックもすぐ破壊できる。

### レーザー



ちょっとした敵なら貫通する頼れる武器だ。ザコキャラの多いところで。



©KOEI ©1992 TAMTEX ©1992 IREM CORP.

これから WAKUWAKU

# 対決!! ブラスナンバーズ

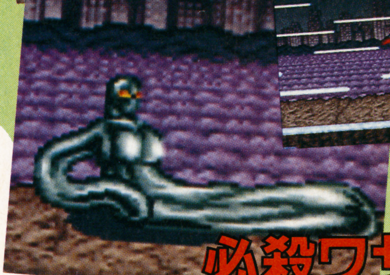
ありあまるパワーを持った怪人たちが、熱き闘いを展開。アニメのような効果線が迫力を倍増させるぜ！

| SFC | レーザーソフト | ¥8,500 | 11月下旬発売 | ACT | 8M | —— |
|---|---|---|---|---|---|---|

## パーンチッ！

⬅技が決まるたびに飛び散る火花が戦いを盛り上げるのだ！

⬇「大爆発パンチ」の破壊力はダンプカー100台分。



⬅こんな怪人だっている！ＬＣ-38Xのドロドロ攻撃。

## 必殺ワザ炸裂！

## 「厚かましい奴ら」の、ド派手な戦いだ！

パンチとともに本当に飛び散る火花！　マンガみたいに流線が走り、殴られた相手は地面にメリ込む！　そんなド派手な演出がウリの対戦型ＡＣＴ、それが『ブラスナンバーズ』だ。戦うのはクセ者ぞろいの怪人たち。ロボットあり爬虫類あり、まともなキャラは１人もいない。怪人たちは通常攻撃の他に、光学合成(フラッシュ)技という必殺技を持っていて、その破壊力はムチャクチャ！　マンガの敵キャラみたいな怪人たちが壮絶華麗な戦闘を展開するぞ！

### ストーリー

世界中を荒らし回っていた怪人集団ブラスナンバーズに１人の天使が戦いを挑んだ。天使は６人の怪人を改心させるが、残る１人は抵抗をやめない。いいかげん疲れた天使は、改心した怪人と最後の１人を戦わせることにした。

⬅どう見ても悪のボスみたいな天使ダーゼマイン。

## ブラスナンバーズはクセ者ぞろい！

７人の怪人たちは、どいつもムチャクチャ個性的。比較的ノーマルなのは人間型のスレッヂとレイバンだけ。他はバカ力のアモンや動きだけは速いデイジー、爬虫類パワー全開のグリムロック、気持ち悪いポポやＬＣ。みんな一筋縄じゃいかないヤツラばかりだぞ。

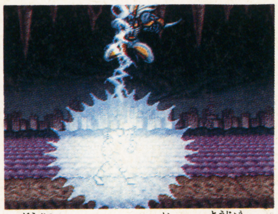
### AMON (アモン)

動きは鈍いがパワー爆発。１発当たれば大きいぞ。技数は少ないが、逆に操作しやすい利点もある。天地無用クラッシュと大噴火投げ、２つのフラッシュ技があるのだ。

⬆ヘビィ・メタルの人。チケット押し売り攻撃が得意なんだ？

### GRIMROCK (グリムロック)

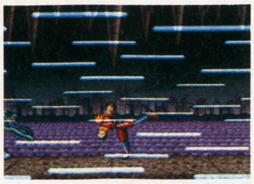
パワー、跳躍力、リーチにすぐれたツワモノ。しかし、地上でのスピードの遅さと防御力の弱さがイタイ。フラッシュ技の角投げ以外にも、雷を落とすイナズマおとしがある。



⬆動物。バケモノと言えば登場キャラすべてバケモノだけど……。

### SLEDGE (スレッヂ)

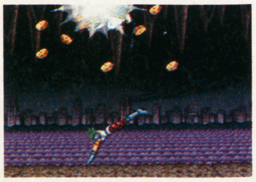
大技から小技まで使いこなす万能型。特にパンチ攻撃が得意で、フラッシュ技の大爆発パンチは強烈だ！



⬅ブラスナンバーズのリーダーだ。

### DAISY (デイジー)

スピードNo.１。攻撃力に欠けるが連続攻撃で補おう。フラッシュ技はフラワードロップ＆スローの２種類だぞ。



⬅植物人間。髪には花が咲いている。

### LAYBAN (レイバン)

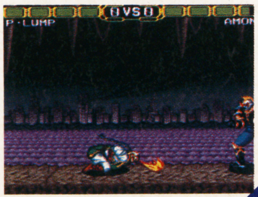
スレッヂと、ほぼ同じ力量を持っている。キック技に優れ、フラッシュ技は大爆発キックだ。

⬆運転免許を持ってる。なぜか車の運転は安全第一。無事故だぞ。

### P.LUMP (ポポ・ランプ)

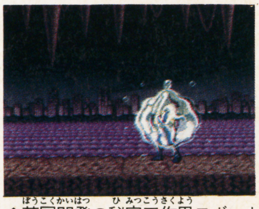
⬇大食漢。祖国の食べ物を食いつくして海を渡ってやって来た。

リーチの短さがツライが回復力は早い。フラッシュ技の天地返しの他、地走ファイヤーもある。



### LC-38X (エルシー38エックス)

液化して敵を包む、液化土左衛門固めがフラッシュ技。なめくじ動きが特徴だ。



⬆某国開発の秘密工作用ロボット。悪の道に入った理由は不明。



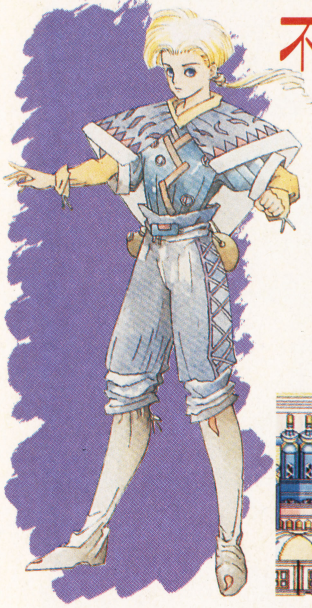
©TELENET JAPAN CO., LTD.

こんなからWAKUWAKU

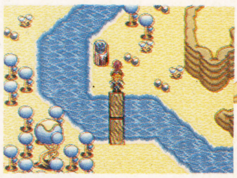
# レナス 古代機械の記憶

パステルトーンの美しいグラフィック。マップを歩くだけでも十分に楽しませてくれる秀作RPGだ。

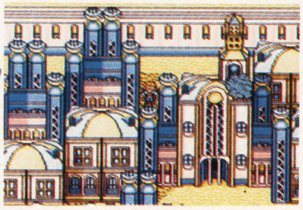
| SFC | アスミック | 価格未定 | 11月発売予定 | RPG | 12M | B |
|---|---|---|---|---|---|---|

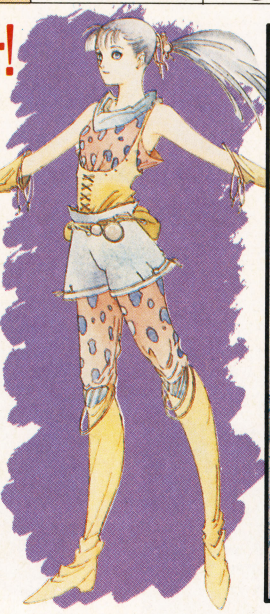


## 不思議な世界へようこそ!



日本でもヨーロッパでも、過去でも現在でも未来でもない。『レナス』は新しい世界観を持ったRPG。加藤＆後藤氏のイラストイメージそのままの不思議な世界が冒険のフィールドだ。水中や空、地底など11の主要都市に住む10種族。30人以上の傭兵やユニークな乗り物もレナスの世界を華麗に色どっている。





## 超豪華スタッフが大集合

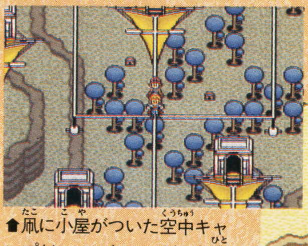
レナスの斬新な世界を映像化するため、最高のスタッフが集まった。ストーリーボード＆メインキャラクター、主要種族デザインに星雲賞受賞イラストレーター加藤洋之＆後藤啓介。音楽はアニメ「魔道王グランザード」の田中公平。モンスターデザインに今井修司。名前を聞いただけで楽しみになるメンバーだね。

## 古代機械のナゾとは……?

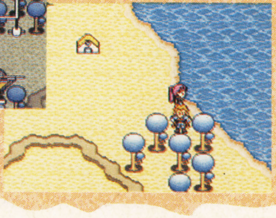
⬇主人公チェズニ。火の精霊を使う少年だ。彼のイタズラが大事件に……

⬆ミディア。土の精霊使い。その生い立ちには謎が多い。チェズニが好きなのかも？

チェズニは魔法学校の生徒。ある日、ささいなイタズラから禁断の封印を解いてしまう。その瞬間から世界崩壊の秒読みが始まった。どうすればこの災いを食い止めることができるのか？ 自分の引き起こした大変な事実を知ったチェズニは、事態収拾の方法を探すため旅に出る。たった1人で……。



⬇レナス世界の森はこんなふう。葉緑素じゃなくて葉青素があるのかな？



⬆凧に小屋がついた空中キャンプだ。いったい、どんな人が住んでるんだろう。

## 斬新システムが戦いを盛り上げる!

戦闘においても、このゲームはかなり個性的。魔法がかなり重要な役割りを占めているのだ。種類も豊富で、使えば使うほど魔法の力もレベルアップ。さらに魅せるビジュアルや斬新なシステムが楽しさを倍増させているのだ。

## ヘッドアップ・ディスプレイ・システムだ

戦闘画面に十字に並んだ見慣れないコマンド。これは✚キーに対応していて、上下左右にキーを入れるだけでコマンドが決定されるのだ。片手でもスイスイ操作できちゃうから、スピーディでテンポよく戦えるぞ。

⬇下から2番目のカーソルだぁ～、なんて懸命にキーを押す必要はない。

⬆✚キーでコマンドを選び、決定するだけ。片手でできちゃうぞ。

## 戦闘は魅せるフルアニメーション

⬇最初の敵チムニー。モンスターというよりペットみたいなカワイイ奴。

⬆魔法を使うとこ～んなアニメが！ この動き、タダ者ではないぞ!!

もう1つの魅力がフルアニメーション。超ザコ敵だって、一生懸命アニメーションしている。取ってつけたようにボスキャラだけ、意味不明にアニメーションするのとはワケが違うぞ。魔法だって迫力満点だ。



©ASMIK

これからWAKUWAKU

# リターン・オブ・双截龍(ダブルドラゴン)

| SFC | テクノスジャパン | ¥8,600 | 10月16日発売 | ACT | 8M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

ファミコンやメガドラで大人気のACTがパワーアップしてスーファミに！ アーケードの興奮そのまんま。

## 原点に戻った双截龍なのだっ！

あのダブルドラゴンがSFCに登場する。防御、気合いの2つのボタンの追加により、多彩になったクンフー技、技数30。ヌンチャク、棍棒をはじめドラム缶、ダイナマイトまで乱れ飛ぶ戦闘は大迫力だ。しかし今回最大のウリは原点のアーケード版なみの戦闘の美しさ。単なる技の応酬ではなく、クンフー独自の動きを取り入れ、流れるように戦うぞ。また、途中から友だちのやってるゲームに参加できる。クレジットがあればいつでもOKだ。

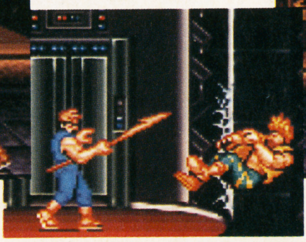
⬇強烈なキックが決まった。キックは18種類。

⬆ビリー・リーのパンチが炸裂だっ！ 9種類のパンチがある。

## マリアンがシャドーウォリアーズにさらわれた！

199X年。街の片隅に、若い双子の兄弟が武術道場を開いていた。双截拳。彼ら2人が築き上げた、格闘技の総結集である。ある日、彼らの道場に通う婦人警官マリアンが誘拐され、彼らの元に脅迫状が届いた。「マリアンの命を救いたければ我々に道場を譲り、我々の配下でデューク道場の支配拡大に協力しろ」。差出人はシャドーウォリアーズ。リー兄弟は、マリアンを救うため、戦う決意を固めた。

⬆ヌンチャク攻撃。このゲームではごく普通のアイテムだ。



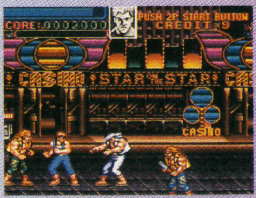
⬇棍棒。ジミー・リーは棍棒が得意なんだ。

⬆ブーメランだっ！ ちゃんと帰ってくるぞ。

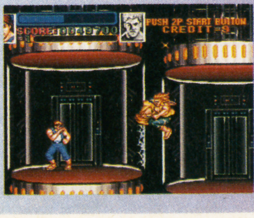
## ステージ紹介

### MISSION1：ラスベガス

ネオン輝くラスベガスから戦いはスタートする。出てくる敵はザコばかりで、最後の敵スティーブもタフなだけだ。ステージ構成はケッコウ起伏に富んでいて、ラスベガスの町をザコを蹴散らしながら進み、エレベーターでの戦いに入る。隣のエレベーターから敵が飛び移ってくるぞ。最後はビル最上階。ボス・スティーブと対決だ。



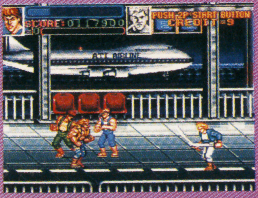

⬆極彩色のネオンサイン。目にしみるぜ。



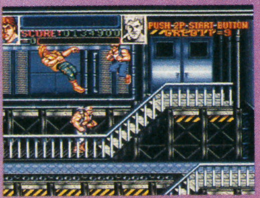

⬅エレベーターの死闘。落ちたらおしまいだ。

### MISSION2：エアポート

夜の空港にいるのはシャドーウォリアーズの手先ばかりだ。この辺になると、かなりタフな敵が現れるので、前ステージのノリで進もうとすると、倒したと思った相手にやられるぞ。ビックリするのが龍尾旋風脚を使う敵まで現れること。アイテムを使う敵も増える。特にブーメランには気をつけろ。ロビーから滑走路まで長い戦いが待っている！




⬆エアポート。前ステージに比べると地味な感じ。




⬅狭い階段での戦い。先制攻撃が決め手だ。

まだまだ、これから！



©TECHNOS JAPAN CORP.

これから WAKUWAKU

# 芹沢信雄のバーディートライ

大人気のプロゴルファー芹沢信雄が監修した本格ゴルフゲームだぞ。3Dのリアルな映像が大迫力だ！

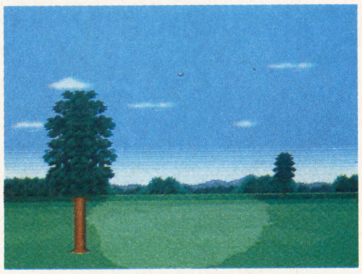
| SFC | 東宝 | ¥9,600 | 12月発売予定 | SPG | 8M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

## 迫力の3Dゴルフだ!

芹沢プロやたけし軍団とプレイできる、楽しいゴルフゲームが登場するぞ。コースはオリジナルで18ホールの本格派。SFCの回転・拡大・縮小機能を駆使した3Dゴルフコースだ。打ったボールを追って3Dのコースがスクロールしていく迫力は、まさに本物。グリーンにオンするシーンは、TV中継の臨場感を再現している。隣で紹介する2モード以外に、練習場モードで実力アップもできるぞ。

⬆このリアルな風景を見てくれ。美しい画面が臨場感を高めてくれる。

⬇ナイスショット！　画面はボールを追って滑らかにスクロールしていく。



### レッスンモード

#### 芹沢プロがゴルフの基本をレッスン

芹沢プロが一緒にコースを回り、初心者にゴルフの基本的なルールやマナーを教えてくれるモードだ。芹沢プロのメッセージのほか、アニメーションするグラフィックでレッスンの内容を詳しく説明してくれる親切設計だ。

### 実戦モード

#### 芹沢プロやたけし軍団とプレイしよう

芹沢プロと1対1のストローク・プレイができるほか、たけし軍団のガダルカナル・タカ、ラッシャー板前を加えて、4人でコースを回ることもできるぞ。芹沢プロやたけし軍団の実力でプレイすることも、可。楽しみなモードだね。

これから WAKUWAKU

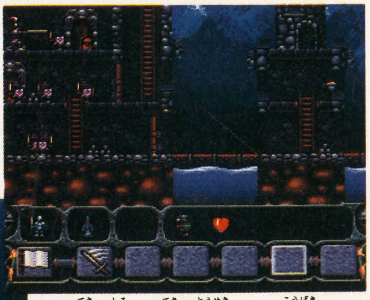
# ロイヤル コンクエスト

英国製の中世ファンタジーシミュレーションだ。緻密な戦略を要求される戦闘がリアルタイムで展開するぞ。

| SFC | ジャレコ | 未定 | 11月発売予定 | SLG | 4M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

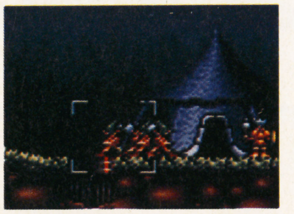
## マウス対応で操作性もバツグン!

シミュレーションっていうと、ヘックス画面をキャラが動くタイプが主流だけど、これはなんとサイドビュー。8種類のキャラを駆使して、敵の城を落とすのが目的だ。城にはさまざまなトラップや敵兵が待ち構えている。それぞれ特徴ある兵士たちをどう使い分けるかが勝敗を決定するぞ。リアルタイムだから瞬間的な判断力がすべてを決定するんだ。全22面の後半には地底のゴブリン国を攻めたり、空中の魔法国と戦ったりと、ファンタジーの要素が強くなってくる。伝説とロマンの国、英国製の新感覚ゲームなのだ。



⬆敵の城だ。敵は投石をして攻撃してくる。アーチャーで片付けろ！

⬅フィールドにはトラップもある。エンジニアに梯子を組ませてよじ登ろう。

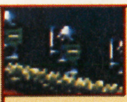


⬅落とし穴のトラップ。エンジニアに穴を塞がせよう。

### 兵を率いて出陣

王様。彼が死ぬとゲームオーバーだ。どこかにある「鍵」を使えるぞ。

歩兵。守備専門。命令を実行するとその場で盾を構えて敵を足止めする。



騎士。接近戦のエキスパート。前面に立って果敢に敵に斬り込んで行く。

弓兵。3つの角度に弓を打ち、敵城の上の兵を攻撃できる。

爆薬兵。扉やトラップに爆弾を仕掛け、爆破するのが仕事だ。

工兵。トラップを処理する。投石機を組んで攻撃もできるんだ。

魔法使い。体力回復や敵の魔法を防ぐなど、味方を支援する魔法を使う。

魔道士。攻撃魔法の専門家。ファイヤーボールは扉を焼くこともできる。



©1992 TOHO CO.,LTD ©1992 Argonaut Software Ltd. ©1992 JALECO LTD/K.K.DCE

これから WAKUWAKU

# 白熱プロ野球ガンバリーグ'93

早くも第2弾登場。SFCの機能を知り尽くしてのパワーアップぶりを、巨人ファン・ライターがリポート。

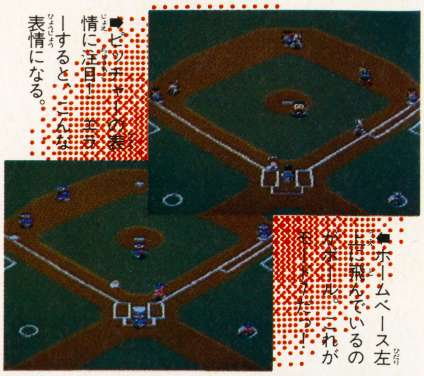
| SFC | EPICソニー | 価格未定 | 年末発売予定 | SPG | 12M | |
|---|---|---|---|---|---|---|

➡もちろん選手も実名だ！

⬆全16のプロ野球チームが勢ぞろい。

## 白熱しないで、飯が食えるか！

好調巨人に合わせてガンバッてるのが、「白熱」シリーズ第2弾。外野への飛球を追う選手の姿を、『F－ZERO』でも使われたSFCならではの演出機能モード7を駆使し、新感覚アングルで見せる。そんな好演出に加え、選手は実名、個人成績も毎試合記録。で、ソフトの中のペナントレースも本物みたいにアツくなる。勝てなくなったら、監督トレードで気分一新なんて技も可能。でも、藤田はトレードするんじゃねーぞ。



➡ピッチャーの表情に注目！ エラーすると、こんな表情になる。

⬅ホームベース左上に飛んでいるのがボール。これがモード7だっ！

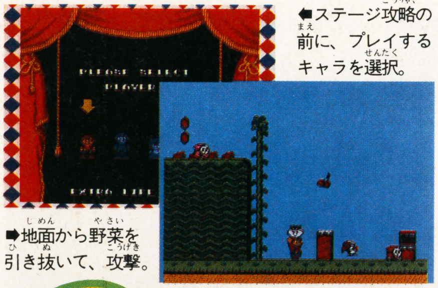
もうすぐ DOKIDOKI

# スーパーマリオ USA

日本ではディスクソフトの人気モノ。アメリカでも大人気の懐かしゲームが、再び日本に帰ってくるって話。

| FC | 任天堂 | ￥4,900(込) | 9月14日発売 | ACT | 2M | — |
|---|---|---|---|---|---|---|

## 『夢工場』がマリオになって逆輸入されたのだ



⬅ステージ攻略の前に、プレイするキャラを選択。

➡地面から野菜を引き抜いて、攻撃。

1987年に、日本でFCディスクソフトとして発売された『夢工場ドキドキパニック』。アメリカ版では、ボスキャラも新しくなって、キャラもマリオたちにチェンジした。『スーパーマリオUSA』は、そのアメリカバージョンを日本に逆輸入したものなのだ。野菜や敵をかつぐ感覚が、愉快で楽しいACT。ディスクシステムを持ってなくて遊んでなかったキミ、必見だぞ。

⬆ピーチ姫も、こんなにアクションしちゃいます。

⬅バクダンを投げてるのは、ボス「ドン・チュルゲ」。

これから WAKUWAKU

# THE KING OF RALLY（ザ キング オブ ラリー） パリ・モスクワ・北京マラソンレイド

世界最長の大陸横断ラリーを、公認ライセンスを得てゲームにした本格派。シビアな世界を走破しろ！

| SFC | メルダック | 価格未定 | 12月発売予定 | RCG | 8M | |
|---|---|---|---|---|---|---|

## 道は自分で見つける……

刻々と地形が変わる砂漠、選んだナビゲーターが悪いとマシントラブルも頻発。過酷なラリー世界がゲームで再現される。ドリフトターンなど、操作方法も独自。アクセル吹かしまくりのRCGとは違う、ラリーならではのおもしろさがここに。

⬆ナナメ見下ろし型の画面で、壮大なスケールのラリーシーンが展開する。

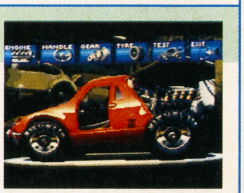
### 本格派の2つのモード

#### ドライブアクションモード

このモードで目的地をめざし、走る。ナビゲーターの指示を参考に、断崖絶壁の高地やぬかるみを、テクニックを駆使して走行する。地形が変化しても、道に迷うな。

#### シミュレーションアドベンチャーモード

レース前や、走行中の不慮のトラブルでのメンテナンスを行うモード。不慮の事故では、故障箇所やその原因を探り出し、応急処置を施す。ナビゲーターが優秀だといいのだが。





©ソニー・ミュージックエンタテインメント ©1992 Nintendo ©MELDAC

これから WAKUWAKU

# 奇々怪界(仮)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SFC | ナツメ | ￥8,500 | 12月発売予定 | ACT | 8M | — |

アーケードやＦＣで人気の高かった『奇々怪界』がついにＳＦＣに。２人同時プレイも可能で楽しさアップ。

## 縦横無尽に小夜ちゃんと魔奴化が行く

⬇どひゃ！　妖怪だ～っ。１面での敵は日本の妖怪らしいぞ。

⬆左が小夜ちゃん、右がタヌキの魔奴化。こんなに慌てて、たいへんなことって一体なにが起こったんだろうね。

主人公は、お札やお払い棒、術を使いこなす巫子の小夜ちゃんと木の葉やしっぽで戦うタヌキの魔奴化。２人とも多彩なアクションを見せてくれるぞ。画面は見下ろし型で、神社の境内から始まり、森や川、お城など変化に富んだ全７ステージで構成されている。８方向への攻撃や移動が可能で、テンポのいいアクションが楽しめる。

⬆２人プレイも可能なのだ。コンビネーションが大切だよね。

もうすぐ DOKIDOKI

# ドリームマスター

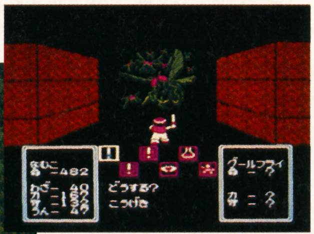
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FC | ナムコ | ￥5,800 | 9月22日発売 | RPG | 4M | |

全７話からなるＡＶＧ要素の強いＲＰＧ。ブラインドダンジョンという新システムが魅力。

## 見えない時は耳をすましてごらん

⬆お話の始まりはただいたい町の中から。情報はしっかり集めたい。

⬇青い部分が霧。歩いたところは霧が消えていく。



⬆もちろん敵と出会うと戦闘モードに突入。負けるなよ。

オルタリア王国は水と緑に囲まれた美しい国。ある日、この平和な国にブラックマスターと呼ばれる老人が現れ、姫を邪悪な夢の中に引き込んだ。国王は、人の心の中に入り込み安らぎに導くことのできるドリームマスターを集め、姫の救出を命じたが……。

このゲームの特徴は、ダンジョンのほとんどに霧がかかっていて、歩いたところのみ霧が消えていくというブラインドダンジョン。さらに音も重要で、落とし穴やモンスターが近づくのも事前に音で確認できる。目と耳をしっかり働かせてプレイしよう。

これから WAKUWAKU

# 2020年 SUPER BASEBALL

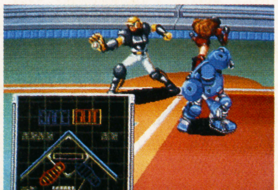
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SFC | ケイ・アミューズメントリース | 価格未定 | 12月発売予定 | SPG | 12M | — |

西暦2020年の野球を体験しちゃおうぜ。この迫力、このスピード感。もう現代の野球なんて楽しくない!?

## 未来野球でエキサイト

強化プロテクターを装着した選手たち。男や女、そしてロボット選手までもが入り乱れて、熱い試合を繰り広げている。300kmのスピードボールやファインプレイを越えたスーパープレイが続出。近未来の野球って、本当にこうなっちゃったりして。

⬆金髪のロングヘアーのお姉さんもプレイ。



➡ロボット選手もいっぱい。さすが未来。

⬆全体にサイバーな感じが漂っているのだ。

©1992 NATSUME LICENSED BY TAITO CORP. ©1992 BIRTHDAY／NAMCO LTD. ©K.AMUSEMENTLEASING CO.

# SFC&FC&GB

# 発車時刻表

## 記号の見方

B バックアップ
P パスワード
D ディスク
W 書き換えのみ
※印のないものはカセット
(予)予定・予価
(込)消費税込み
(無印は消費税含まず)

## スーパーファミコン Time Table

| 発売日 | ゲーム名 | 形態 | ジャンル | メーカー名 | 価格 | ワンポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8/7(金) | スピンディジーワールド | | ACT | アスキー | ¥8,800 | コマを操作してステージクリアを目指せ |
| 8/7(金) | スーパーパン | | ACT | カプコン | ¥7,500 | ボールを割りながら進む爽快なACT |
| 8/7(金) | ファランクス | | STG | ケムコ | ¥8,900 | パソコン版から移植の激ムズSTG |
| 8/7(金) | スーパープロフェッショナルベースボールII | B | SPG | ジャレコ | ¥9,000 | 今度はズームアップ機能付きなのだ |
| 8/7(金) | 初代熱血硬派くにおくん | B | A・RPG | テクノスジャパン | ¥8,900 | 今回は大阪が舞台。くにおくんが大暴れだ |
| 8/7(金) | スーパー桃太郎電鉄II | B | ETC | ハドソン | ¥8,800 | パーティゲームの定版がSFCで登場 |
| 8/7(金) | パイプドリーム | P | PZG | BPS | ¥7,500(込) | 蛇口から排水溝までパイプをつなぐのだ |
| 8/11(火) | ホーム・アローン | | ACT | アルトロン | ¥8,800 | 悪者から家の中の財宝を守るのだ |
| 8/21(金) | キン肉マン DIRTY CHALLENGER | | ACT | ユタカ・バンダイ | ¥7,800 | キン肉星の王位継承権をかけて闘うのだ |
| 8/22(土) | スーパー麻雀 | | ETC | アイマックス | ¥8,000 | 麻雀ファンお待たせ! 本格麻雀ゲームだぞ |
| 8/27(木) | マリオカート | B | RCG | 任天堂 | ¥8,900(込) | 2人プレイも可能なマリオのRCG |
| 8/28(金) | ウルトラベースボール 実名版 | B | SPG | カルチャーブレーン | ¥8,800 | ウルトラ野球が一層パワーアップしたぞ |
| 8/28(金) | CBキャラウォーズ 失われたギャ〜グ | | ACT | バンプレスト | ¥8,600 | 敵キャラを子分にできちゃうのだ |
| 9/11(予) | アクスレイ | | STG | コナミ | ¥8,800 | SFCオリジナルのSTGだ! |
| 9/12(土) | SD機動戦士ガンダム V作戦始動 | | ACT | エンジェル | ¥7,800(予) | 2人協力プレイや対戦プレイも可能 |
| 9/12(土) | スーパー麻雀大会 | | ETC | 光栄 | ¥9,800 | FC版がとってもバージョンアップしたのだ |
| 9/18(金) | ぎゅわんぶらぁ自己中心派 | | ETC | パルソフト | ¥8,800 | 原作を読んでいれば2倍楽しい!? |
| 9/25(金) | ソニックブラストマン | | ACT | タイトー | ¥8,500 | アーケードで人気のACTがついに移植 |
| 9/25(金) | 銀河英雄伝説 | B | SLG | 徳間インターメディア | ¥9,800 | 人気の同名小説をもとにしたSLG |

## 11月以降のソフト

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 11月下旬 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | 任天堂 |
| 11月下旬 | 中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー | バリエ |
| 11月下旬 | 対決!!ブラスナンバーズ | レーザーソフト・日本テレネット |
| 11月予定 | 麻雀飛翔伝 哭きの竜 | I・G・S |
| 11月予定 | レナス 古代機械の記憶 | アスミック |
| 11月予定 | ミッキーマウス | カプコン |
| 11月予定 | SD飛龍の拳 | カルチャーブレーン |
| 11月予定 | 2020年スーパーベースボール | ケイ・アミューズメント |
| 11月予定 | 三國志III | 光栄 |
| 11月予定 | ロイヤル コンクエスト | ジャレコ |
| 11月予定 | 餓狼伝説 | タカラ |
| 11月予定 | 北斗の拳6 | 東映動画 |
| 11月予定 | アウター・ワールド | ビクター音産 |
| 11月予定 | スーパーバレー'92 IN バルセロナ | ビデオシステム |
| 11月予定 | ヒューマン・グランプリ | ヒューマン |
| 11月予定 | ステルス | ヘクト |
| 11月予定 | 重装機兵ヴァルケン | メサイヤ |
| 11月予定 | 信長公記 | やのまん |
| 11月予定 | うしおととら | ユタカ・バンダイ |
| 11月予定 | Psycho Dream | ライオット |
| 秋予定 | シルヴァ・サーガ2 | セタ |
| 秋予定 | アミュージングドリーム | タカラ |
| 12月下旬 | ラッシング・ビート乱 複製都市 | ジャレコ |
| 12月予定 | エイリアンVSプレデター | I・G・S |
| 12月予定 | クリスティーズファンハウス | アクレイムジャパン |
| 12月予定 | ポピュラス2 | イマジニア |
| 12月予定 | デバステイター | ウルフ・チーム |
| 12月予定 | エルナード | エニックス |
| 12月予定 | 白熱プロ野球ガンバリーグ'93 | EPICソニーレコード |
| 12月予定 | カプコンズNFLフットボール | カプコン |
| 12月予定 | シェラザード伝説 黄金の帝国 | カルチャーブレーン |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 12月予定 | あしたのジョー | ケイ・アミューズメント |
| 12月予定 | トップレーサー2 | ケムコ |
| 12月予定 | ビデオキッズ(仮) | ケムコ |
| 12月予定 | アクションパチ夫くん | ココナッツジャパン |
| 12月予定 | SWIV | ココナッツジャパン |
| 12月予定 | BATMAN RETURNS | コナミ |
| 12月予定 | ジョジョの奇妙な冒険 | コブラチーム |
| 12月予定 | TRIFF 大西部アニマルの秘密 | サイクロン |
| 12月予定 | 弁慶外伝 沙の章 | サン電子 |
| 12月予定 | ルーニートゥーンズ | サン電子 |
| 12月予定 | フライング ヒーロー ぶぎゅーるの大冒険(仮) | ソフエル |
| 12月予定 | 少年アシベ | タカラ |
| 12月予定 | メタルマックス2 | データイースト |
| 12月予定 | コンバットライブス | テクノスジャパン |
| 12月予定 | 芹沢信雄のバーディートライ | 東宝 |
| 12月予定 | アメリカ横断ウルトラクイズ | トミー |
| 12月予定 | ウォーリーを探せ! | トミー |
| 12月予定 | モノポリー | トミー |
| 12月予定 | ナグザットスーパーピンボール 邪気破壊 | ナグザット |
| 12月予定 | 奇々怪界(仮) | ナツメ |
| 12月予定 | スーパーニチブツマージャン(仮) | 日本物産 |
| 12月予定 | スーパーQ*bert | バップ |
| 12月予定 | ELFARIA | ハドソン |
| 12月予定 | バトルサッカー フィールドの覇者 | バンプレスト |
| 12月予定 | スーパー・スター・ウォーズ | ビクター音産 |
| 12月予定 | バトルテック | ビクター音産 |
| 12月予定 | 機動装甲ダイオン | ビック東海 |
| 12月予定 | イーハ・トーヴォ物語 | ヘクト |
| 12月予定 | スーパービックリマン | ベック |
| 12月予定 | スーパーキックオフ | ミサワエンターテインメント |
| 12月予定 | SDガンダム外伝2 円卓の騎士 | ユタカ・バンダイ |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 12月予定 | 史上最強のクイズ王決定戦スーパー | ヨネザワPR21 |
| 年末 | エキゾースト・ヒート2(仮) | セタ |
| 年末 | 早指し二段 森田将棋 | セタ |
| 年末 | スーパー倉庫番(仮) | パック・イン・ビデオ |
| 年末 | ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎 | ポニーキャニオン |
| 年末 | ザ・キングオブラリー パリ・ペキンラリー | メルダック |
| 1月予定 | 鉄道王 レールロードタイクーン | I・G・S |
| 1月予定 | 八玉の勇士伝説 BURAI | I・G・S |
| 1月予定 | キネシス | アルトロン |
| 1月予定 | レッド・オクトーバーを追え! | アルトロン |
| 1月予定 | SIM ANT | イマジニア |
| 1月予定 | 46億年物語 はるかなるエデンへ | エニックス |
| 1月予定 | ファイナルファイトII(仮) | カプコン |
| 1月予定 | BREATH OF FIRE 竜の戦士 | カプコン |
| 1月予定 | パチ夫くんSPECIAL | ココナッツジャパン |
| 1月予定 | タイニートゥーンアドベンチャーズ | コナミ |
| 1月予定 | サーク | サン電子 |
| 1月予定 | 戦え原始人2 ルーキーの冒険 | データーイースト |
| 1月予定 | 負けるな!魔剣道 | DATAMポリスター |
| 1月予定 | クリストファー コロンブス | ミサワエンターテインメント |
| 2月予定 | スーパースラップショット | アルトロン |
| 2月予定 | ドラえもん のび太と妖精の国 | エポック社 |
| 2月予定 | NFLフットボール | コナミ |
| 3月予定 | 将魔 | サミー |
| 3月予定 | ザ・ソードマニアック | 東芝EMI |
| 3月予定 | 神聖紀オデッセリア | ビック東海 |
| 3月予定 | ボトムアップ | ヘクト |
| 5月予定 | 大仁田 厚 FMW(仮) | ポニーキャニオン |
| 来春予定 | プレヒストリック(仮) | ケムコ |
| 来春予定 | 新日本プロレスリング公認 超戦士 IN 闘強導夢 | バリエ |
| 6月予定 | バック トゥ ザ フューチャー2 | 東芝EMI |

| 発売日 | ゲーム名 | 形態 | ジャンル | メーカー名 | 価格 | ワンポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9／27(日) | ドラゴンクエストV 天空の花嫁 | B | RPG | エニックス | ¥9,600 | ついに発売日決定！ 詳しくは本誌P24～31に |
| 9／29(火) | スカイミッション | P | STG | ナムコ | ¥8,300 | フライトシミュレーション＋STG |
| 9／30(予) | 提督の決断 | B | SLG | 光栄 | ¥14,800 | 第2次大戦の日本軍とアメリカ軍の戦い |
| 9／30(水) | ワイアラエの奇跡 | B | SLG | T＆Eソフト | ¥9,800 | PGAオープントーナメントの舞台で勝負 |
| 9月上旬 | アクロバットミッション | | STG | テイチク | ¥8,800 | 大人気のアーケード版を忠実に移植 |
| 9月下旬 | ミステリーサークル | | A・PZG | ケイ・アミューズメント | ¥8,300 | 不思議な雰囲気いっぱいのA・PZG |
| 9月予定 | ガンフォース | | ACT | アイレム | ¥8,300 | アーケードで人気のACTを完全移植 |
| 9月予定 | 大戦略エキスパート | B | SLG | アスキー | ¥9,800(予) | パソコン版を元にしたオリジナルSLG |
| 9月予定 | バレーボールTwin | B | SPG | トンキンハウス | 価格未定 | 斜め見降ろし画面の6人制バレーボール |
| 9月予定 | ｽｰﾊﾟｰｶﾞﾁｬﾎﾟﾝﾜｰﾙﾄﾞ SDｶﾞﾝﾀﾞﾑX | B | SLG | ユタカ・バンダイ | ¥9,500(予) | 人気のガチャポンシリーズがSFCに |
| 10／16(金) | リターン・オブ双截龍 | | ACT | テクノスジャパン | ¥8,600 | クンフーの達人、双子の兄弟が大活躍 |
| 10／23(金) | アダムス・ファミリー | P | ACT | ﾐｻﾜｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ | ¥8,000 | 人気映画のコミカルホラーACT |
| 10月予定 | お茶の間伝説 | | ETC | I・G・S | ¥8,700 | スゴロクとRPGがドッキング |
| 10月予定 | メジャータイトル | | SPG | アイレム | ¥8,800 | アーケードのパワフルゴルフを移植 |
| 10月予定 | 真・女神転生 | B | RPG | アトラス | ¥9,800 | オートマッピングも付いて楽しさ倍増 |
| 10月予定 | ロードモナーク | B | R・SLG | エポック社 | ¥8,800 | パソコンで大ヒットした名作R・SLG |
| 10月予定 | オウガバトル | B | SLG | クエスト | ¥9,600 | RPG要素を盛り込んだウォーSLG |
| 10月予定 | スーパーロイヤルブラッド | B | SLG | 光栄 | ¥9,800(予) | ファンタジー世界で自国の勢力を拡大 |
| 10月予定 | 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ‥‥!! | B | SLG | スクウェア | 価格未定 | 抱腹絶倒！ スーパーおちゃらけSLGだ |
| 10月予定 | サイバーナイト | B | RPG | トンキンハウス | 価格未定 | マルカツPCで連載した人気小説のRPG |
| 10月予定 | ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス | B | RPG | バンプレスト | ¥9,600(予) | ガンダムやウルトラマンの大冒険 |
| 10月予定 | セプテントリオン | | ACT | ヒューマン | ¥8,500(予) | 沈みかけた難破船から脱出せよ |
| 10月予定 | ドラゴンズ・アース | P | SLG | ヒューマン | ¥8,500(予) | モンスターや兵を率いドラゴンを倒すのだ |
| 10月予定 | スーパーリニアボール | | ACT | ヒロ | ¥8,000 | ホバークラフトを使った未来スポーツ |
| 10月予定 | ソングマスター | B | RPG | やのまん | ¥9,000 | 聖詩歌を歌うシンガーが主人公 |
| 11／21(土) | CACOMA KNIGHT | B | A・PZG | DATAMポリスター | ¥7,800(込) | アクション性の高いかわいいPZG |
| 11月下旬 | スーパーフルメタル | | SLG | アクレイムジャパン | ¥8,800 | 惑星に降り立ち、鉱石を集める異色SLG |
| 11月下旬 | パワーアスリート | | ACT | KANEKO | ¥8,500(予) | リアルさを追及した本格格闘ACT |
| 11月下旬 | バルバロッサ | B | SLG | サミー | ¥9,700 | 名作戦略SLG『ブリッツクリーク』を移植 |

## 発売未定ソフト

| | |
|---|---|
| デスブレイド | アイマックス |
| デュアル オーブ | アイマックス |
| ウィザードリィV | アスキー |
| 鋼鉄の騎士 | アスミック |
| スーパーエアダイバー | アスミック |
| パワーモンガー | イマジニア |
| ソルスティスII（仮） | EPICソニーレコード |
| ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生 | カプコン |
| 摩陀羅2 | コナミ |
| スーパーノバ | コピアシステム |
| アルバートオデッセイ | サン電子 |
| ファイナルファンタジーV | スクウェア |
| ノスフェラトゥ | セタ |
| 大爆笑 人生劇場 | タイトー |
| ルフィア 神世紀伝説 | タイトー |
| サイバーコース（仮） | T＆Eソフト |
| サテライトマン | T＆Eソフト |
| ザ・ラストバトル | テイチク |
| おざなりダンジョン | DATAMポリスター |
| 熱血高校ドッジボール部 | テクノスジャパン |
| つっぱり大相撲 立身出世編 | テクモ |
| コズモギャング・ザ・ビデオ | ナムコ |
| スーパF1サーカス リミテッド | 日本物産 |
| スパークリングショット（仮） | 任天堂 |
| ゲゲゲの鬼太郎 | バンダイ |
| フェイスボール2000 | BPS |
| サンサラナーガII | ビクター音産 |
| 雲にのる | ヘクト |
| スーパーブラックバス | ホット・ビィ |
| バズー！ 魔法世界 | ホット・ビィ |
| バトルトード | メサイヤ |
| らんま1/2 爆烈乱闘篇 | メサイヤ |
| トールキンの「指輪物語」 | ロジーク |
| マイト・アンド・マジック book2 | ロジーク |

## SUPER 早耳情報

●イベント●8月26・27日に晴海の国際コンベンションセンターで開催される初心会展示会。本誌でも紹介されているとおり、今までに公開されていなかった新作タイトルが続々出展される予定だ。詳しくは本誌6～8ページを読んでね。●周辺機器●『ストII』人気がつづく中、さらにその人気に拍車をかけそうなジョイスティック「カプコン・パワー・スティック・ファイター」。発売はマルカツのこの号と同じ8月7日。アーケード気分で『ストII』を遊びたい人は、今すぐお店に走ろう。7月31日に発売される予定だった、別売りの「専用コードレス・アダプタ」は残念ながら発売日未定になってしまった。

# ファミコン Time Table

| 発売日 | ゲーム名 | 形態 | ジャンル | メーカー名 | 価格 | ワンポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8／7(金) | フリントストーン | | ACT | タイトー | ¥6,800 | 原始人フリントストーンが大活躍 |
| 8／7(金) | ドラゴンボールＺⅢ 烈戦人造人間 | B | RPG | バンダイ | ¥7,800 | カードバトルがさらにパワーアップ |
| 8／7(金) | エイセス・アイアンイーグル3 | P | SLG | パック・イン・ビデオ | ¥7,400 | 同名アクション映画のＳＬＧだ |
| 8／28(金) | ムーンクリスタル | | ACT | ヘクト | ¥7,800 | 手や足のリアルな動きに注目！ |
| 8／28(金) | ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2 | P | ETC | ヨネザワPR21 | ¥6,800 | 人気の早押しクイズゲームの第2弾 |
| 8／29(土) | ダービースタリオン 全国版 | B | SLG | アスキー | ¥7,200 | 馬のデータが一新、年間768レースを網羅 |
| 9／14(月) | スーパーマリオＵＳＡ | | ACT | 任天堂 | ¥4,900(込) | ディスクの名作がバージョンアップ |
| 9／22(火) | ナムコプリズムゾーン ドリームマスター | P | RPG | ナムコ | ¥5,800 | ＡＶＧ要素の高い章仕立てのＲＰＧ |
| 9／29(火) | キャプテンセイバー | P | ACT | タイトー | ¥5,900 | ブーメランを自在に操り悪を倒すのだ |
| 9月上旬 | ＧＯＡＬ!! | | SPG | ジャレコ | 価格未定 | 話題のサッカーが本格ゲームになったぞ |
| 9月中旬 | １９９９ ほれ、みたことか!世紀末 | | ETC | ココナッツジャパン | ¥7,300 | 世紀末をテーマにしたボードゲーム |
| 9月下旬 | ミッキーマウスⅢ 夢ふうせん | | ACT | ケムコ | ¥5,900 | かわいいミッキーと冒険にでかけよう |
| 9月予定 | ベストプレープロ野球スペシャル | B | SPG | アスキー | ¥7,200 | お待たせ！ 今回はスペシャル版だぞ |
| 9月予定 | ダブルムーン伝説 | B | RPG | メサイヤ | ¥7,980 | 本誌で人気の読者参加ＲＰＧがＦＣに |
| 10／16(金) | ＳＰＯＴ | B | PZG | ＢＰＳ | ¥5,500(予) | パソコン版から移植のＰＺＧ |
| 10／30(金) | レミングス | P | A・PZG | イマジニア | ¥6,200 | パソコンやＳＦＣでヒットしたＡ・ＰＺＧ |
| 10／30(金) | ちいさなおばけアッチコッチソッチ | P | PZG | バップ | ¥6,800 | 出没するおばけをかわしてゴールを目指せ |
| 10月予定 | 少年魔術師インディ | B | RPG | Ｉ・Ｇ・Ｓ | ¥7,900 | 素材の合成で魔法を作ることができるのだ |
| 10月予定 | キティちゃんのお花ばたけ | | ACT | キャラクターソフト | ¥3,980 | 悪い虫からお花畑を守るのだ |
| 10月予定 | Ｆ−１ ＳＥＮＳＡＴＩＯＮ | | RCG | コナミ | ¥5,800(予) | ＦＯＣＡ公認。白熱の３ＤＦ１レース |
| 10月予定 | コロンブス 黄金の夜明け | B | SLG | トミー | ¥7,500(予) | コロンブスになって新大陸発見に出発だ |
| 10月予定 | ナイトガンダム物語３ 伝説の騎士団 | B | RPG | バンダイ | ¥7,800(予) | 今回はクラウンナイトガンダムが主人公 |
| 10月予定 | シャッフルファイト | B | ETC | バンプレスト | ¥7,600 | 懐かしのロボットたちのボードゲーム |
| 10月予定 | スターウォーズ 帝国の逆襲 | | ACT | ビクター音産 | ¥7,900 | 同名人気映画がＡＣＴ＋ＳＴＧに |
| 11／20(予) | ＲＰＧ人生ゲーム | B | RPG | タカラ | ¥7,800(予) | ６人の人生を体験できちゃう人生ＲＰＧ |
| 11月予定 | 愛先生のＯ・ＳＨＩ・Ｅ・ＴＥわたしの星 | | ETC | アイレム | ¥12,800 | 愛先生がいろいろなコト占ってくれるのだ |
| 11月予定 | レッドオクトーバーを追え | | STG | アルトロン | 価格未定 | 同名映画が迫力のＳＴＧになった |
| 11月予定 | 恐竜戦隊ジュウレンジャー 決戦!パンドーラ!!（仮） | | ACT | エンジェル | ¥6,000 | ＴＶで人気のジュウレンジャーが大活躍 |
| 11月予定 | スイッチブレード | | ACT | ケムコ | 価格未定 | 近未来を舞台にしたサイバーなＡＣＴ |

## 11月以降のソフト

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 11月予定 | フェラーリ | ココナッツジャパン |
| 11月予定 | タイニートゥーンアドベンチャーズ2 | コナミ |
| 11月予定 | バーコードバトラー | サン電子 |
| 11月予定 | ＲＯＤ・ＬＡＮＤ | ジャレコ |
| 11月予定 | キョロちゃんランド | ヒロ |
| 11月予定 | バカラ | ポニーキャニオン |
| 秋予定 | プロサッカー | イマジニア |
| 秋予定 | ＫＡＢＵＴＯ | ビック東海 |
| 12月下旬 | トムとジェリー | アルトロン |
| 12月下旬 | ＴＨＥ ＧＯＬＦ'93 | ジーオーワン |
| 12月予定 | アルマジロⅡ | Ｉ・Ｇ・Ｓ |
| 12月予定 | オーバーロード | アルトロン |
| 12月予定 | 仮面ﾗｲﾀﾞｰＳＤ ｸﾞﾗﾝｼｮｯｶｰ野望（仮） | エンジェル |
| 12月予定 | ロックボード | カプコン |
| 12月予定 | ロックマン5 | カプコン |
| 12月予定 | それゆけ けろけろけろっぴ | キャラクターソフト |
| 12月予定 | バットマンリターンズ | コナミ |
| 12月予定 | ザ・プロ野球夢物語（仮） | サミー |
| 12月予定 | 熱血格闘伝説（仮） | テクノスジャパン |
| 12月予定 | フィリックス・ザ・キャット | ハドソン |
| 12月予定 | グレイトバトルサイバー | バンプレスト |
| 12月予定 | 囲碁指南'93 | ヘクト |
| 12月予定 | 将棋名鑑'93 | ヘクト |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 12月予定 | ＳＤガンダムガチャポン戦士５ | ユタカ・バンダイ |
| 12月予定 | カジノ・ダービー | ヨネザワPR21 |
| 12月予定 | ゴリラーマン | ヨネザワPR21 |
| 1月予定 | ｳﾙﾄﾗﾏﾝ倶楽部 今度はｱｸｼｮﾝ!ｳﾙﾄﾗﾏﾝ!!（仮） | エンジェル |
| 1月予定 | ぴょこたんの大冒険 | サン電子 |
| 2月予定 | バトルベースボール | バンプレスト |
| 発売日未定 | ファイティングサッカー | Ｉ・Ｇ・Ｓ |
| 発売日未定 | ミグレイン | ｱｸﾚｲﾑｼﾞｬﾊﾟﾝ |
| 発売日未定 | ジャストブリード | エニックス |
| 発売日未定 | デ・ジャヴⅡ | ケムコ |
| 発売日未定 | トリトーン | ザインソフト |
| 発売日未定 | さとうげんの燃えよぶたマン!? | シグマ |
| 発売日未定 | ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説 | Ｊ＆Ｕ |
| 発売日未定 | スペースオペラ 大いなる神々 | ソフトウェア興業 |
| 発売日未定 | ハリキリバレー | タイトー |
| 発売日未定 | ウォーリーを捜せ | トミー |
| 発売日未定 | トップストライカー | ナムコ |
| 発売日未定 | ワギャンランド3 | ナムコ |
| 発売日未定 | 怪盗シュガー | ビック東海 |
| 発売日未定 | エリック・ザ・バイキング | ビデオシステム |
| 発売日未定 | アダムス・ファミリー | ﾐｻﾜｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ |
| 発売日未定 | ルーンマスター | ユタカ・バンダイ |

## ゲームボーイ Time Table

＜８月発売＞

7日 ●ｸｲｽﾞ 世界はSHOW-BYｼｮｰﾊﾞｲ!!／タカラ／¥3,980(込)
7日 ●ナノノート／コナミ／¥4,500(込)
7日 ●ちびまる子ちゃん４ これが日本だよ！王子さま タカラ／¥3,800(込)
7日 ●ﾊﾞｰｻｽﾋｰﾛｰ 格闘への道／バンプレスト／¥3,980(込)
7日 ●シーザースパレス／ココナッツジャパン／¥3,980(込)
7日 ●ﾏｻｶﾘ伝説金太郎ｱｸｼｮﾝ編／トンキンハウス／¥3,980(込)
11日 ●中嶋悟監修F-1HERO GB'92／バリエ／¥3980(込)
28日 ●ハイパーブラックバス／ホット・ビィ／¥4,500(込)

＜９月発売＞

4日 ●セレクションⅡ／ケムコ／4,800(込)
4日 ●SD戦国伝3 地上最強編／バンダイ／¥4,800(込)
17日 ●ビタミーナ王国物語／ナムコ／¥4,900(込)
30日 ●三國志・ゲームボーイ版／光栄／6,800(込)
下旬 ●トリップワールド／サン電子／¥3,500(込)
予定 ●アレサⅢ／やのまん／価格未定
●ｷﾝ肉ﾏﾝ ｻﾞ・ﾄﾞﾘｰﾑﾏｯﾁ／ユタカ／¥3,500(込)
●メルヘン倶楽部／ナグザット／¥3,800(込)

# (マルカツ)勝スーパーファミコン 第17号は 9/11 金 発売

## 次号予告

次号(じごう)は発売間近(はつばいまぢか)のドラゴンクエストVを大特集(だいとくしゅう)!! 付録(ふろく)はスーパーマリオカートお楽(たの)しみノウハウ&菊池通隆先生(きくちみちたかせんせい)描(か)き下(お)ろしストII下敷(したじき)をW(ダブル)でお届(とど)け。さらにFFV特報(とくほう)などおいしい情報大(じょうほうだい)サービス!


## コンプファミリーテレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

人気バクハツ

8月19日まで中村うさぎ先生出演中
8月20日からコミックコンプ連載コミック情報

## ライター大募集!

マルカツでは、スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし、18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書 ②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書にてライター募集係までご応募ください。

電話での問い合わせは、受け付けておりません。

## EDITORS' NOTES

FC版『DM(ダブルムーン)伝説』、最後の追い込み作業中。原作の大貫先生のNG80連発により発売が少し遅れそうだが、その甲斐あって仕上がりは完ぺきなものになりそう。楽しみに待っててね㊎

周囲で「カヌーを譲ってもいい」という声がちらほらある。どれもが欲しい型なのだが、問題は置き場所。既に3艇が庭に置いてあるのだ。こんな時だけは土地政策を呪いたくなるⓀ

森の石松で知られる静岡県の森町は、別名〝小京都〟と呼ばれるほど神社仏閣が多く、7月には祇園祭りもあった。ねり歩く屋台を見ていると、忘れかけてた〝日本人の心〟を思い出した㊋

編集部内のくじで負け、火元責任者になってしまいました。なっちまったもんはしょうがない、ポルノ解禁、週休3日制、ぼん増ページなどに向けて頑張るつもりであります。(はせ)

広告の撮影に使ったスイカとカニ。スイカは切って食べた。カニは唐揚げに…じゃなくて、編集部で飼っている。泉のレストラン(カニフード)をよく食べる。かわいんだなコレが。㊋

この原稿はパリ祭に書いている。200年前の1792年っていうと、普墺英の革命干渉戦争が激化していたころ。当時のパリ市民たちは、いかなる心境でパリ祭を迎えていたのか…。㊋

東京・神保町のさくら通りのカレー屋はすごくオイシイ。本格的インドカレーでまろやかなお味。それにしてもカレーの嫌いな日本人て、聞いたことがない。カレーって不思議だ。㊋

あの赤い旋風が帰ってきた。最強のチームとは言えないまでも、ポブルセン、ラウドルップらの速く、鋭い攻撃はすごかった。これでミカエルが心を入れ替えて戻ってくれば…。㊋

巨人が強い。まさか首位になるとはホントーに思わなかった。原が4番に返りざいてウレシーぞ。ウワサでは巨人があんなに強くなったのはタキオンのおかげらしい……。㊟

古い話で恐縮ですが、会社の引っ越しから数週間たって、やっと編集部も落ち着きました。今はまだキレイな編集部。広報のみなさん、早く遊びに来て下さい。すぐ汚くなります。㋙

クローネンバーグの新作「裸のランチ」を観に行っ……ドガッ……こう難解で……バギッ……ああ、編集後記が……。量子ちゃん、スマン。ちょっとケンカを止めなくちゃ……。㋔

髪を切った。オシャレにしたつもりが皆に「猿だ」「変だ」と言われた。どーせ私はさる年よっ。うー…グレてやる。今度はパーマをかけて茶色くして、不良娘になっちゃうんだからねっ㊋

## おたよりのあて先

〒162
東京都新宿区新小川町
1-14 NAOビル
㊖スーパーファミコン編集部
「○○○係」

## STAFF

Chief Editor……塚田 正晃
Editorial Desk……甲田 秀昭
Editors……渡部 雅人/長谷川 真/太田 宏
今野 千尋/佐藤 晴美/後藤 勇
中村 敏彦/小坂 淑恵/岡本 敦行
Managing Editor……伊藤 量子
Contributing Editors……柳沢 孝文/Kライターズクラブ
徳田 直巳/羽岡 義晴/日比野清隆
化石ハウス/狩谷 淳/野口 豊
Writers……大竹 雅法
山本 裕司/小峯 徳司/工藤 裕貴
超音速(渡部 功一)/菊池 晃弘
井囲 丼/藤井 大輔/堀 慎二郎
梅田 格/小我恋次郎/北村真由美
広瀬 絵美/佐藤 光伸/渡辺 浩弐
岸川 靖/梅田 浩二/曽根 秀文
鈴木 和人/西村 晶美/荒井 秀雄
Photographers……林 久平
倉部 和彦/林 克典/分部 辰浩
舟喜 力/庄司 康治/中村 英良
Designers……12 to 12
アトム・スタジオ/I'LL PRODUCTS
小林 博明/斉藤 和代/渡辺 省三
沢田 昭彦/高野 睦子/梶井 晴美
ディレクション・ナカ/サーティーツー


(マルカツ)勝スーパーファミコン ファミコン&スーパーファミコンゲームマガジン

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第16号 1992年9月11日
定価490円(税込)

発行人 佐藤辰男
編集人 塚田正晃
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部) 03-5228-1721
(販売部) 03-3817-8523
(広告部) 03-3817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27002-9/11


©Kadokawashoten 1992
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。


※MACに関するお問い合わせ及び苦情は、編集部「MAC管理室」までお寄せください。


コンプティーク 9月号 8月8日発売!
㊖PCエンジン 9月号 絶賛発売中!!
月刊コミックコンプ 9月号 絶賛発売中!!


※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承ください。

# SUPER ACTION GAME

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

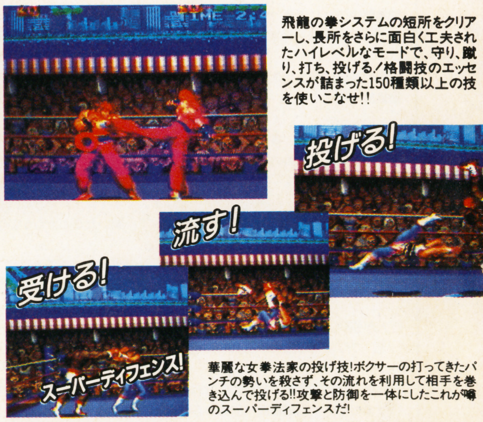
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

## シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽しめる!!

# ファイティングモード

## エキスパート諸君のためのモードだ!

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる!格闘技のエッセンスが詰まった150種類以上の技を使いこなせ!!




華麗な女拳法家の投げ技!ボクサーの打ってきたパンチの勢いを殺さず、その流れを利用して相手を巻き込んで投げる!!攻撃と防御を一体にしたこれが噂のスーパーディフェンスだ!

## さらにおもしろくなったストーリー編!!

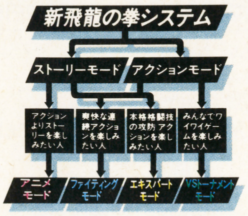
# アニメモード

全国の女性飛龍ファンの皆様お待たせしました!コマンド戦に加えて、何とフルオートバトルまで加わってアニメモードが帰ってきました!スーファミ化してよりカッコよくなった龍飛やハヤト達、龍戦士と宿敵フーズフーとのドラマチックな熱いストーリーをお楽しみ下さい

数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!! 初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!

## 7月31日発売!!

## ¥9,700(税別)




### 新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイテングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのために、なんとコマンド戦闘によるアニメモードもある。おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

## ビッグニュース 日本選手権大会開催!!

飛龍の拳シリーズ第三回

## 8.21 格闘技の殿堂!! 後楽園ホール!

**夏休み恒例!後楽園ホールで日本一決定戦だ!!**

お待たせしました。今年も全国ゲーム大会の開催が決定したぞ!! しかも今、話題のSFCソフト、元祖!格闘技ゲーム飛龍の拳SのVSモードを使って日本一を決める大イベントだ!**当日飛び入り大歓迎!**

**全国店頭予選大会!**

全国のデパート、おもちゃ屋さんで店頭予選大会だ! 君の家の近くのお店でやってるかもよ!ウデをみがいてお店へ急げ!(開催日などは、お店できいてネ。)

→

**8大都市地区チャンピオン決定戦!**

札幌、仙台、東京、新潟、名古屋、大阪、広島、福岡の各会場で、地区チャンピオン決定戦が行われるぞ! 当日、飛び入り参加も可能! そして各会場の近郊の店頭優勝者には、シード権が与えられるのだ! 店頭チャンピオンよ全員集合だ! 地区チャンピオンには何と、VIPとして後楽園ホールへの切符がもらえるのだ

→

**日本一決定戦** A:M.10:00開場! 11:00ゴング!

そしていよいよ後楽園ホールで日本一の座をかけて対決だ! ラストチャンスとして当日会場まで来てくれた皆の中から後楽園ホール地区チャンピオンを選出。惜しくも予選おちした諸君も8/21までにウデをみがいて後楽園ホールへ集合だ! さあ日本一の座はだれの手に!


CULTURE BRAIN™
〒130 東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870

# 王者復活！

## 元祖！異種格闘技

飛龍の拳がスーファミによりついに実力表わす！

## 驚異、新飛龍システム！

オートバトル付、4つの遊び方モード搭載
ファイティングモードからエキスパートモードまで

## 1本で2本分！

VSトーナメント編
・ストーリー編

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

## エキスパートモード

# スーパーマリオクラブ スペシャル

テレビ東京「スーパーマリオクラブ」スペシャル版
この秋10月放映予定

## ペイント・ザ・マリオ選手権 参加作品募集!!

『マリオペイント』を使ったコンピューター世代のお絵描き選手権です。

**応募要項**

優勝者には、ペアでアメリカ旅行がプレゼントされます。

**作品の課題** まったく自由
『マリオペイント』で作ったものならなんでもOK。

**応募資格** 年齢・性別・職業など応募制限は一切なし。

**応募締切り** 8月31日消印有効

**応募方法** 『マリオペイント』を使って自分で作った作品を
家庭用ビデオデッキでVHSに収録
そのテープを番組にお送り下さい。
さらに必ず、一緒に紙に作品のタイトルと作品の説明、
氏名・住所・電話番号・年齢・職業を書いて
添付してください。
(なお、応募テープは、一切返却しません)

**発　表** 優秀作品は「スーパーマリオクラブ・スペシャル」
で発表します。(10月放映予定)

**宛　先** 郵便番号 〒105
東京都港区虎ノ門4-3-12
テレビ東京「スーパーマリオクラブ」
ペイント・ザ・マリオ選手権 係までお送り下さい。
お問い合せは、ペイント・ザ・マリオ事務局 03-3583-3337
(株)マックスコム内)

**注　意** 作品の著作権は、ペイント・ザ・マリオ事務局に帰属しますので御了承ください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom

税込価格9,800円
(税抜価格9,515円)

マリオペイントカセット(SHVC-MP)
スーパーファミコンマウス(SNS-016)
スーパーファミコンマウスパッド(SNS-017)
マウスクリーナー

(マリオペイントの作品例)

「スーパーマリオクラブ」
毎週木曜18:00〜18:30
テレビ東京系放映中

テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知・TXN九州・テレビ北海道・テレビせとうち・他。


月2回発行 マル勝スーパーファミコン vol.16

角川書店
1992年9月11日発行(毎月第2第4金曜日発行)第7巻第16号通巻143号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃
☎03(3817)[illegible](販売部)
☎03(5228)1721(編集部)

特別定価490円(本体価格476円)

T1027002090494

©Kadokawashoten 1992
大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27002-9/11